軟體世界

Fantasy Style

SOFT WORLD MAGAZINE

no.183 2004 / 7月

附贈 Mega Disc 石盤

動態試玩區
魔龍之眼、
數碼精靈OnLine、
模擬市民2－美體工坊
……

動畫展示區
鬼泣、蜘蛛人2、
Heroes of the Pacific、
Chaos League
……

多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

2004年…

遊戲仙人研究室

E3 美國電子娛樂展 深入完整推介 重量級遊戲

安德烈斯 遊戲實用周邊

劍俠奇緣Online 方便使用Memo夾

線上期刊室

希望Online家實嘉年華
天堂II：序章
三國演義Online之「三國鼎立」
東方傳說Online
金庸群俠傳Online之書劍江山
吞食天地Online
新天上碑2.70版鳳凰天舞
戀愛盒子Online

獨立別冊呈現

本期封面

究極GAME館

劍俠情緣ONLINE

/飛天歷險 軒轅劍網路版二代
/風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～
/天堂II：初章/天外ONLINE
/幸福ONLINE/新絕代雙驕ONLINE
/仙劍奇俠傳三外傳、問情篇
/戀愛盒子ONLINE海洋戀曲
/吞食天地ONLINE鬪陣擂臺
/無盡的任務～權能者異界
/東方傳說ONLINE
/可汗2：戰爭之王
/蒼穹霸主2

攻略圖書館

極地戰嚎戰鬥技巧完全攻略
蕩神誌快速過關圖解攻略
羅馬帝國復仇記中古世紀戰法大全



·完全實況追蹤

仙境傳說最新物價表

仙境傳說 地圖經驗值效率概算

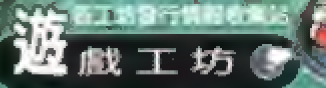
安德烈斯 皇家放映室

漫畫連載 海神大戰水怪



夢幻頭飾獎項

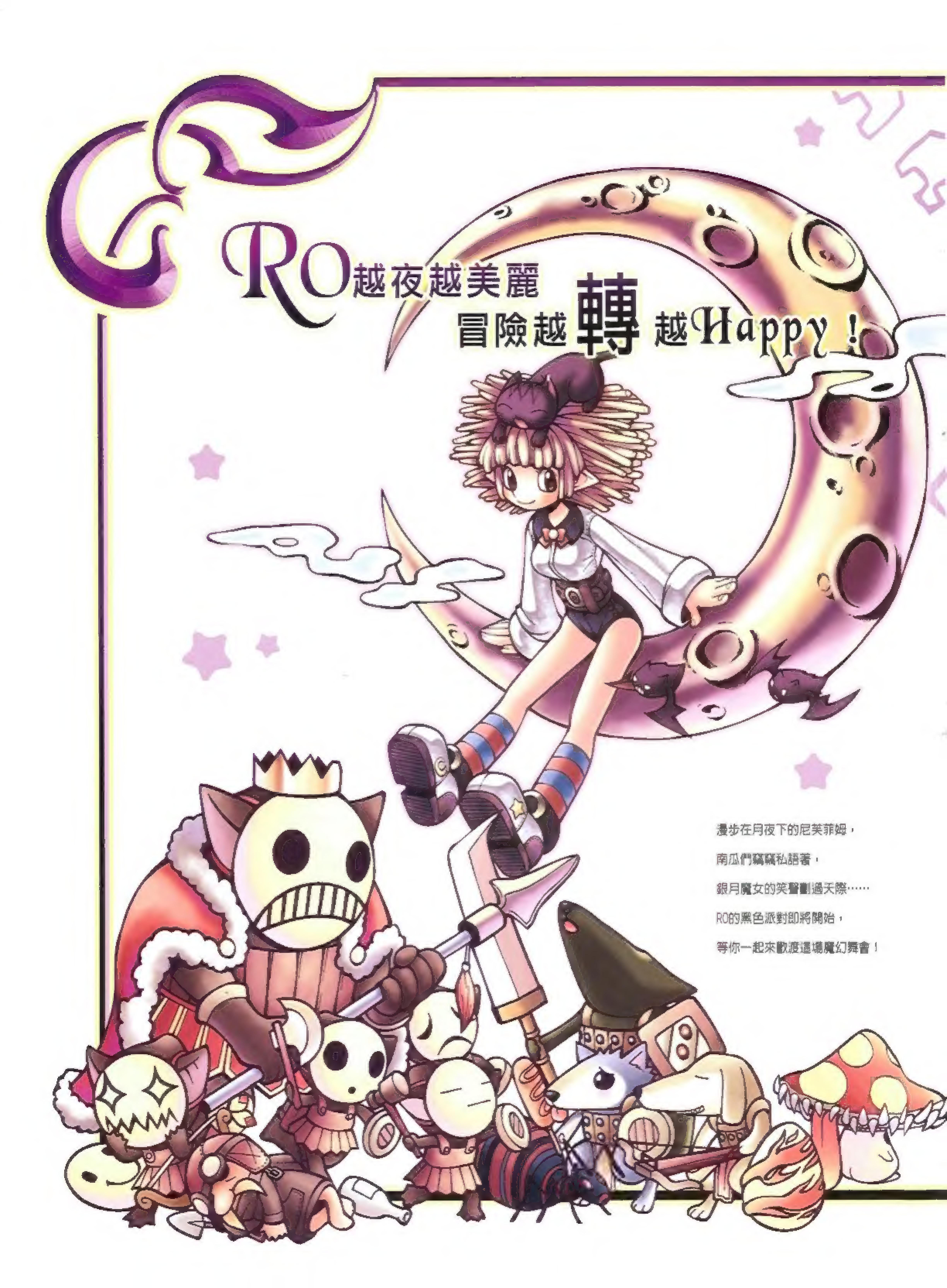
人面獅身帽、謊言記錄本、首領冠冕、亡者三角巾、學生帽、儲值月卡、150點儲值點卡、簡訊20通



遊戲工坊

EI：血的審判 /歡樂水滸傳 /決戰伊卡路斯：冰風傳奇II /凱旋ONLINE /新天上碑2.70 鳳凰天舞 /鐵路大亨3 /三國演義ONLINE三國鼎立 /戰地英豪 /使徒2：光明守護者 /三國英豪2 /間諜遊戲：潘朵拉計劃 /魔龍之眼 /1840_虎門奇俠 /絕地悍將 /異界戰士 /沉默小組1942 /裝甲騎兵2 /超魔法大戰 /爵爺吉祥 /大航海家3 /石器時代精靈的召喚 /強棒麻將 /特勤機甲隊6 /閃擊戰 /越南1967 /大富翁之大唐英雄遊江南 /魔力泡泡龍-秘石之傳說 /荒野大西部-養牛人家 /特洛伊-木馬屠城記 /上海城市賽車

ISSN 1605-2722
9 771605 272000 07
Printed in Taiwan


RO越夜越美麗
冒險越轉越Happy！
漫步在月夜下的尼芙菲姆，
南瓜們竊竊私語著，
銀月魔女的笑聲劃過天際……
RO的黑色派對即將開始，
等你一起來歡渡這場魔幻舞會！


打造完全自我的武林新勢力！
體驗江湖爭霸的刺激快感，線上最強的武林盟主即將登場！
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
KINGSOFT
金山软件股份公司
© & ℗ 2004 Soft-World International Corp. © 2004 Gameflier International Corp. © 2004 Kingsoft Corp. All Rights reserved.



武學達人創新招

學盡師父的武術絕技，自創專屬流派，
獨門絕招流傳天下！

技能點數任你洗

獨創重新配點設定，修鍊技能多樣化，
角色調整隨心所欲！

幫會組織個性化

自創幫派各擁山頭，呼朋引伴搶地盤，
踢館車拼看誰稱王！

幫主競技新主張

一幫之主制稅調價權力高，有種來單挑，
幫主換人做做看！


爭雄、尋仇、追兇，情義互動的江湖PK！
交織恩怨情仇的PK多樣設計，新古典武俠派遊戲即將現身！





武林大會來較勁

打遍天下無敵手，挑戰強者率性PK，
武林盟主由你來當！

共同任務自己定

任務玩家來設定，懸賞仇家項上人頭，
鬥陣追緝不手軟！

善惡陣營大對決

正邪不兩立，獨行也可以，
超優PK機制使壞搞怪隨你意！

五行系統相生剋

金木水火土，門派武學裝備多元配，
屬性強化樂趣無限！







KINGSOFT
金山軟件股份公司


夏天
有許多的國民都面臨許多重大考試的考驗！老編我也在構思如何解決國民的考試壓力


還好……
讀者
光之筆
提出了上學線上遊戲構思，真是非常有益國民啊！


把上學想像成玩遊戲，剛開學每個人都是等級1
而每天都要跟不同的學科怪物搏鬥，打的越多就升級越快。



如果夠努力，畢業前把等級升到100級
那麼就能考上好的學校
如果懶惰的話只有升到7級，那當然什麼都考不上了！
LV 100
LV 7
所以把玩遊戲的精神，套用在現實讀書學習中
用玩遊戲的心情去讀書上學，相信就一定能把成績讀好喔！

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
石盤上市大預言
P288～289
攻略圖書館
玩遊戲的最佳導引
P219～265
極地戰嚎 P220
瀆神誌 P240
羅馬帝國復仇記 P258
仙人研究室
P194～213
2004E3美國電子娛樂展 重量級遊戲推介 P194
另一角度看線上遊戲 P210
祕技開發室
要作弊請看這裡
P266～267
究極Game館
最強悍新品！最完整曝光！
P43～91
劍俠情緣ONLINE P44
飛天歷險軒轅劍網路版2 P48
幸福ONLINE P52
風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～ P56
天堂II：初章 P58
天外ONLINE P60
仙劍奇俠傳三外傳問情篇 P64
玩家救濟所
疑問開解中心
P284～287
歐茲鐵匠鋪
硬體資訊總匯
P295～307
MegaDisc石盤遺跡
本月石盤操作重點
P292～293
尼爾斯廣場
各種石盤新聞全記錄
P28～38



世界瞭望台-東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

皇家藏寶庫

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

遊戲向上委員會



仙境同盟會

遊戲工坊

• 新遊戲領覽全收錄！•

出 版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂 閱 服 務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌．軟體線上訂購
http://www.gamexpress.com.tw

支 援 廠 商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085626
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

ADVERTISE

萬瑞德廣告有限公司
台北市基隆路一段186號8樓之4
TEL：(02)87872708



劍豪
武士
海賊
商人

安德烈斯王國

演出人員

軒轅劍網路版2即將推出。說到軒轅劍，可說是國內遊戲研發的代表作。本仙人可是從一代到四代，以及所有外傳都玩過的喔！軒轅劍網路版這次再接再厲的推出二代，希望大家也能多多支持啦！畢竟這種系列作品，在國內是非常難得的啦！

休息一陣子又進入日劇戲國時代，又有一堆日劇可以看了，最近的《急診室大醫生》(還是《救命病棟24小時》比較好聽……orz)、《西洋古董洋果子店》、《明天好天氣》都是我喜愛看的類型，等到暑假還有《Orange Day》、《水男孩》、《網球甜心》可以看，最近日本台的日劇真是讓人一直想看下去^^

遊戲產業的發展，在最近真是越來越蓬勃了！不過好像代理國外的產品，遠遠超過國內自製的產品，希望大家多多支持國產貨，這樣子我們的遊戲才會越來越好喔！

最近老柯的商店，開始推出越來越多單機遊戲了。比起去年來說，整整多了一倍有餘，看樣子老柯在今年暑假可以賺不少錢喔！呵呵，發財啦！發財啦。

行動電話附加PDA的功能，是今年手機市場的重頭戲。想一想實在很方便，一機在手功能無限，實在是非常的方便啊！老歐我也決定去買一支，有後就不用帶著PDA到處走了。

尼爾斯

許多難以預料的意外，要不就是電腦掛掉，要不就是網路不通，碰到太多壞事，小尼都已經麻痺了！看樣子也只能靜靜等待，厄運退散，壞事不再來。哇！電腦又當機了，我看還是去拜拜好了！

」藍最近針對目前的線上遊戲現象寫了一份仙人研究室的文章，名為「另一個角度看線上遊戲」，請各位國民們一定要上去看一下哦！也希望各位國民們看完後有什麼意見可以寫在回函上，讓大家可以一起來討論哦！^

終於等到《大搜查線 THE MOVIE2 封鎖彩虹大橋》的dvd了，不過……日本人真是會撈錢，出了日本版跟國際版2個不同版本的dvd……orz，而且如果是包裝不一樣、外包特典不一樣也就罷了，連電影內容、影像特典都不太一樣……orz，2個版本剪輯是不一樣的，所附的影像特典也不一樣，真是擺明要人兩版全買嘛……不過認了還是都買下去了^^

最近去看了不少好電影，像是特洛伊、明天過後、哈利波特…等等，都不錯看喔！接下來暑假檔到來，又有不少好片，先準備去看史瑞克2，然後還有我最愛的加菲貓也要登場，哈哈，真是幸福的暑假啊！

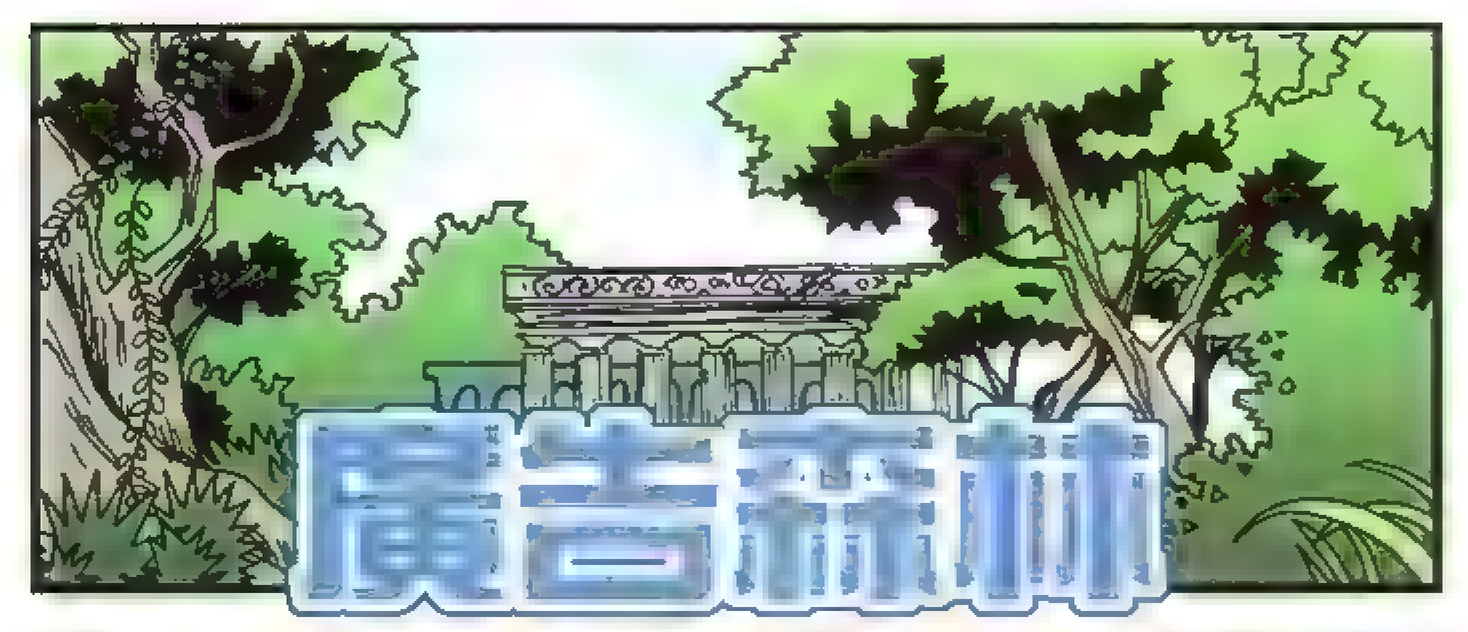
聯考的時間一天天接近了，各位國民們是不是都已經準備好了呢？因為嘉嘉也經歷過那辛苦的求學階段，所以很能體會大家的心情，因此在這祝福大家都能順利通過考試關驗，考上心目中理想的學校！！大家一起加油吧！！千巴茶～

阿雷斯

「耶～暑假！暑假又快到了！每一年的暑假總是會期待去到海邊遊玩，太陽、沙灘、比基尼～還有什麼比這更棒的了！期待一個夏日的邂逅……嗯？天亮了嗎？這一覺睡得真是舒服，工作工作……不依啦>_<！人家想要休假Q_Q。



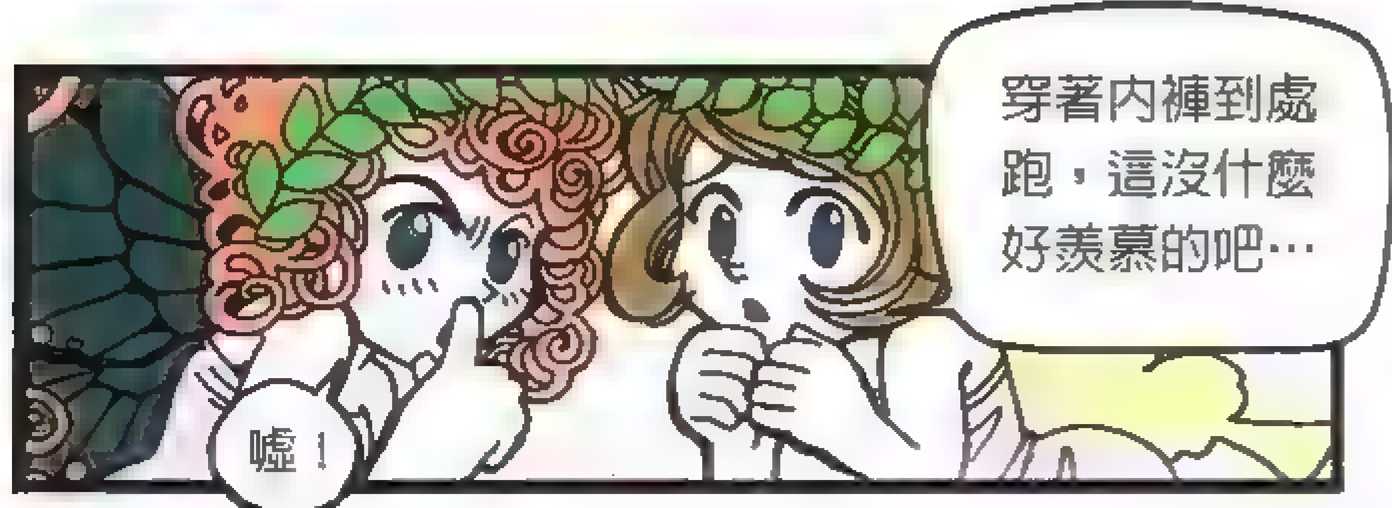
極地守護



廣告神殿等待大家來參拜歐！









廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神  advertise@swm com tw

凱莉小天使  kelly@swm.com.tw


高雄專線（07）8151063

珍妮小天使  jany@swm.com.tw

台北專線 2-889118-248



即日起至7月25日止

	8月 日 六	10:00-17:00	信義區新光三越停車場(A10)
	8月14日 六	10:00-17:00	
	8月21日(六)	10:00-17:00	

- 現就讀國中之在校學生(13歲~15歲)，若非在校生則限民國78年1月1日以後出生者
- 現就讀高中 職(16歲~18歲)及五專一至三年級之在校學生（含今年畢業），若非在校生則民國75年 1月 1日（含）以後出生者。
- 含大專在校生及一般社會青年，年齡不限。
- 女子組 13歲以上，不限年齡
- 親子組 須父、母攜子、女參加，子、女年齡在12歲以下

3對3鬥牛賽，各組決賽前三名隊伍，獎勵如下







冠軍 優勝獎牌乙面+20,000元獎金
蜂后卡+有洞太陽眼鏡+幽靈波利卡＊3（1組獨得





亞軍 優勝獎牌乙面+10,000元獎金
+７匆匆的戰士長靴＊３ 山羊頭盔＊３（1組獨得

季軍 優勝獎牌乙面+6,000元獎金
王冠＊３（1組獨得）

報名費600元（報名費包含公共意外險）



1 直接至店頭報名－直接攜帶報名表、身份證件影本及報名費至全省小林眼鏡門市、尚智運動世界報名，其餘報名地點 http:// ro.gamefiler.com

1 直接郵寄報名 直接寄掛號，以現金袋寄回，請附上報名表與身份證件影本（三位參賽者皆需要）。
郵寄：「名衍行銷有限公司 收」，並註明「RO陽光祭典三對三鬥牛賽」地址 231台北縣新店市寶中路120號2樓
2 傳真報名 先將報名費劃撥至指定帳號 銀行：台灣銀行南港分行 帳號 107001013598
戶名 遊戲新幹線科技股份有限公司再將【劃撥單收據影本】、【報名表】、【身份證件影本】等三項資料
傳真至 02-5591-5649並以電話02-5591-5658確認！

- 主辦單位 遊戲新幹線、智冠科技 協辦單位 SPALDING、尚智運動世界、小林眼鏡、e-play、e-plus、軟體世界、遊戲世界、技嘉科技
指導單位 中華民國高中體育總會 承辦單位 名衍行銷有限公司 財團法人流浪動物之家基金會



















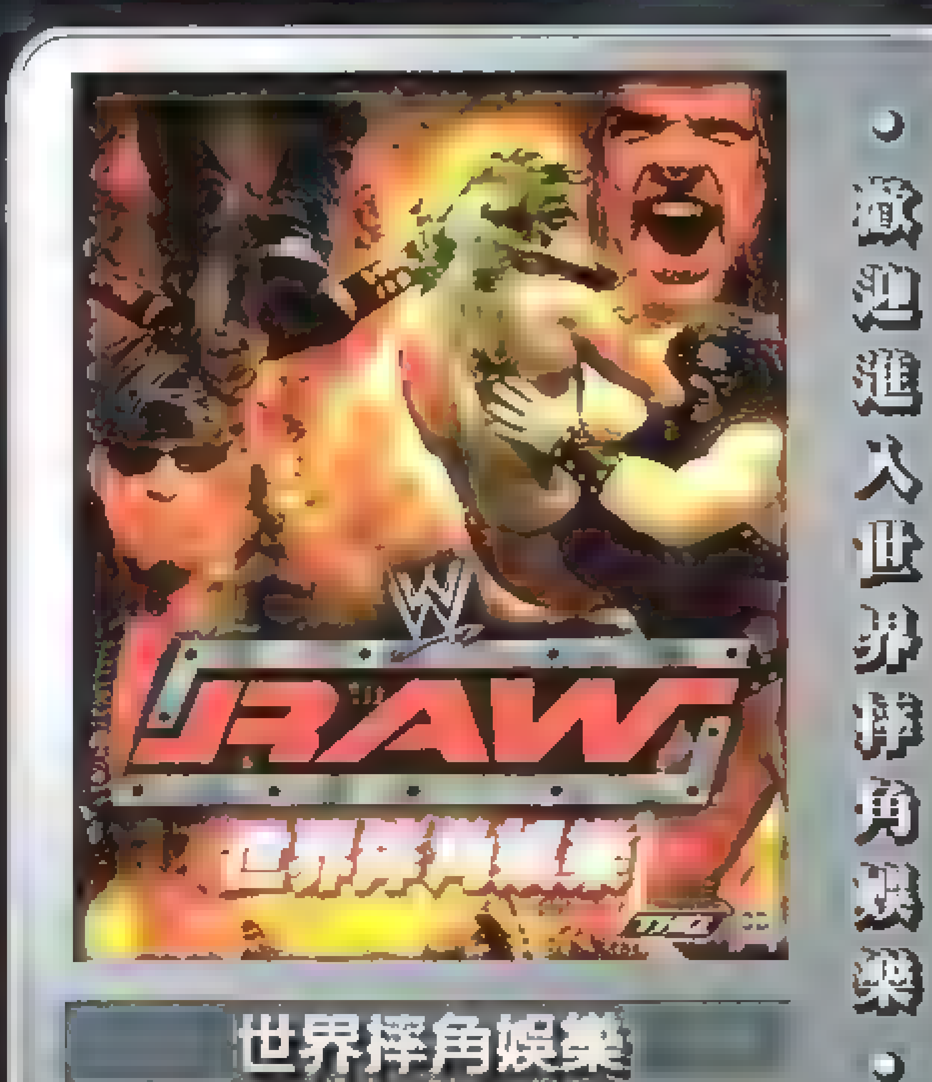










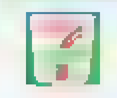



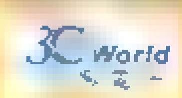


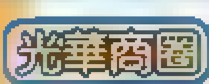


好遊戲不寂寞 全省各大門市熱銷中！

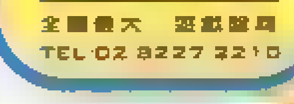










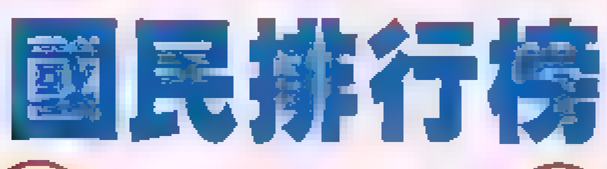








軟體世界
安德烈斯王城
本期前三大還是維持不動，而加入了兩位新同學，一款是由精訊工坊所推出的《俠客英雄傳XP》，一進榜就擠進了第十名的位置，而另外一款就更不用說了～一進榜就在第五名的位置，當然就是連本王都喜愛不已的第一人稱射擊大作，由松崗工坊所推出《絕對武力～一觸即發》，這款FPS的遊戲大作由四年多前一直發紅發紫的紅到現在，而也一點退燒的跡象也沒有，更是被WCG再次選為標準參賽項目，實力可見一般，更說明了《絕對武力》系列驚人的強大的爆發力～碰～碰～碰！唯～又是誰敢爆本王的頭～@@！
本期2～4名的變動較大，二線的線上遊戲群戰況激烈，每次的變動幅度都有一定的消長，而本期提升最快就非《希望ONLINE》莫屬了，名次一下由上期的第18名躍上到第5名的位置，也是目前所有線上[illegible]三強，是實力是最不容小覷的狠角色，而本期在新同學方面，有一進榜就到了第12名，由智冠工坊所製作的《四大名捕會京師》[illegible]戲《鐵道夢想家》，而比較令人意外的是離榜之後再回榜的《NBA2004》，不知道是不是受到前一陣的麥克喬丹旋風式來台的影響，一下子又回到榜上，而且一回榜就躍上到了第九名的位置，看來運動大明星一來，是不是的都會帶動相關的周邊產品銷售，這點可能還要再觀察了。^^



■ 統計日期：5月25日～6月15日
■ 資料來源：軟體世界第182期人氣調查表











工坊銷售排行榜

■ 統計日期：5月01日～5月31日
■ 資料來源：協力商店







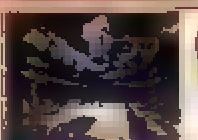












9 NBA 2004 再入榜 2310

10 三國群英傳4 上回14 2284

11 金庸群俠傳Online 上回8 2261

12 四大名捕會京師 新登場 2213

13 軒轅劍外傳～蒼之濤 上回8 2015

14 富甲天下4 再入榜 1649

15 絕對武力～一觸即發 上回7 1603

16 魔戒III：王者再臨 再入榜 1568

17 魔力寶貝Online 上回9 1512

18 星空之門Online 再入榜 1495

19 鐵道夢想家 新登場 1427

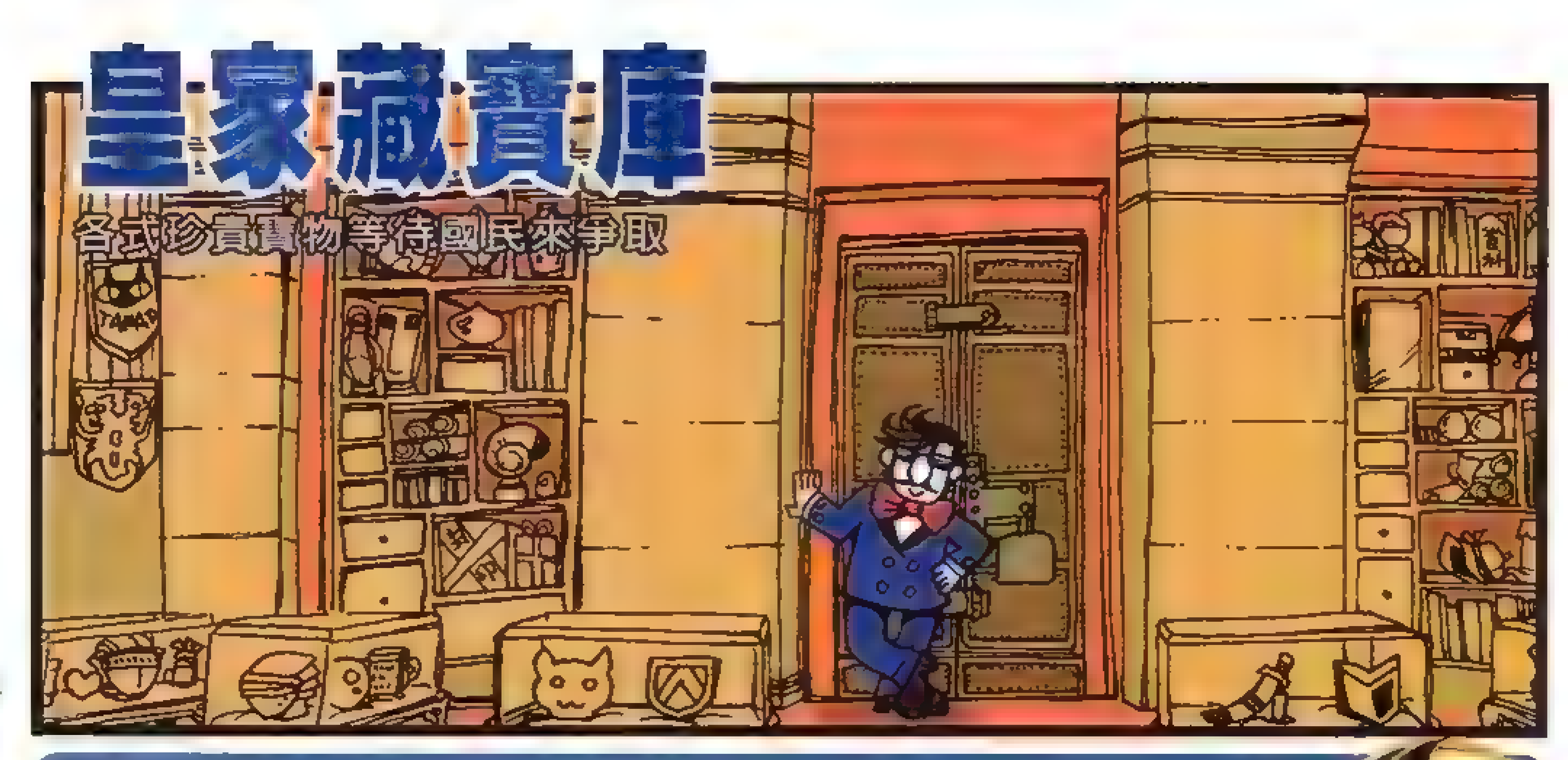
20 石器時代Online 上回11 1346

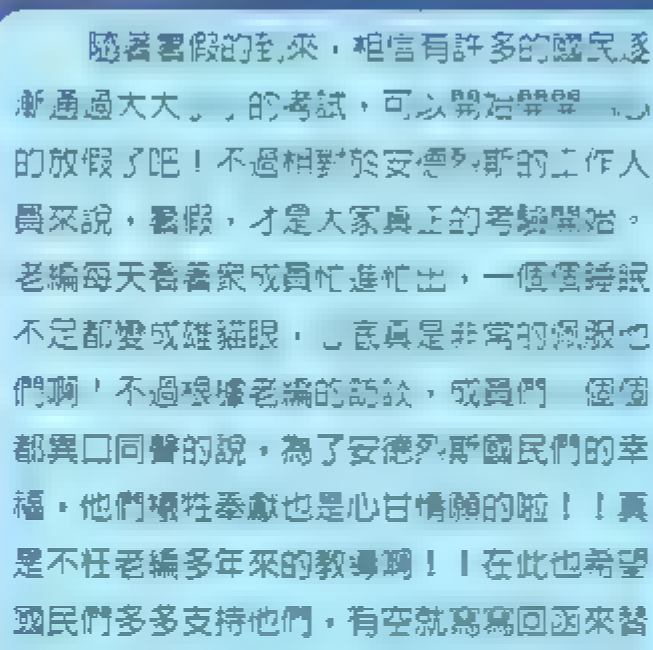
調查協力商店

北區　創世紀電腦　振森文化　丸升文化　中聯科技　光南書局　北洋書局　古今集成　展書堂　真善美　寶貝屋　板劍　華運

中區　亞洲心資訊　新世紀書局　光南書局　大大文化廣場　三民圖書　墊腳石圖書　諾貝爾圖書城　書堤文化　飛碟　全亞通

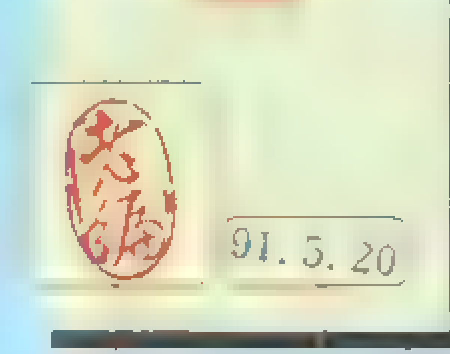
南區　日本橋　城市漫畫遊戲專賣店　哈特資訊　諾貝爾書城　華元電腦社　北興電腦





隨著暑假的到來，相信有許多的國民逐漸通過大大小小的考試，可以開始開開心心的放假了吧！不過相對於安德烈斯的工作人員來說，暑假，才是大家真正的考驗開始。老編每天看著家成員忙進忙出，一個個睡眠不足都變成熊貓眼，心裏真是非常的佩服他們啊！不過根據老編的訪談，成員們一個個都異口同聲的說，為了安德烈斯國民們的幸福，他們犧牲奉獻也是心甘情願的啦！！真是不枉老編多年來的教導啊！！在此也希望國民們多多支持他們，有空就寫寫回函來替他們加油打氣吧！

話說上一期送的仙劍系列純白背包，實在是太多國民喜歡了，雜誌上架後的隔一天就被索取一空，實在是對不起向隅的國民們！本次的限時兌換，再次推出仙劍商品「新仙劍陶瓷茶組」2份，超高價值美觀好用，因此數量就更少了！老規矩，請手上有50 S幣的人請手腳要快，因為3個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Email至信箱（leaflet@swm.com.tw）的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換仙劍系列茶具組」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！





老編印　發出日期印　S幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

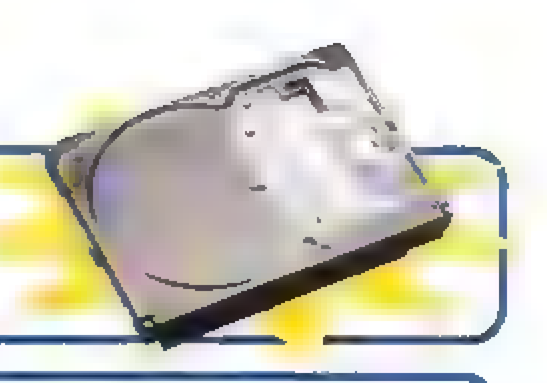
兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 新仙劍陶瓷茶組 三名

限時兌換

兌換額度 50S





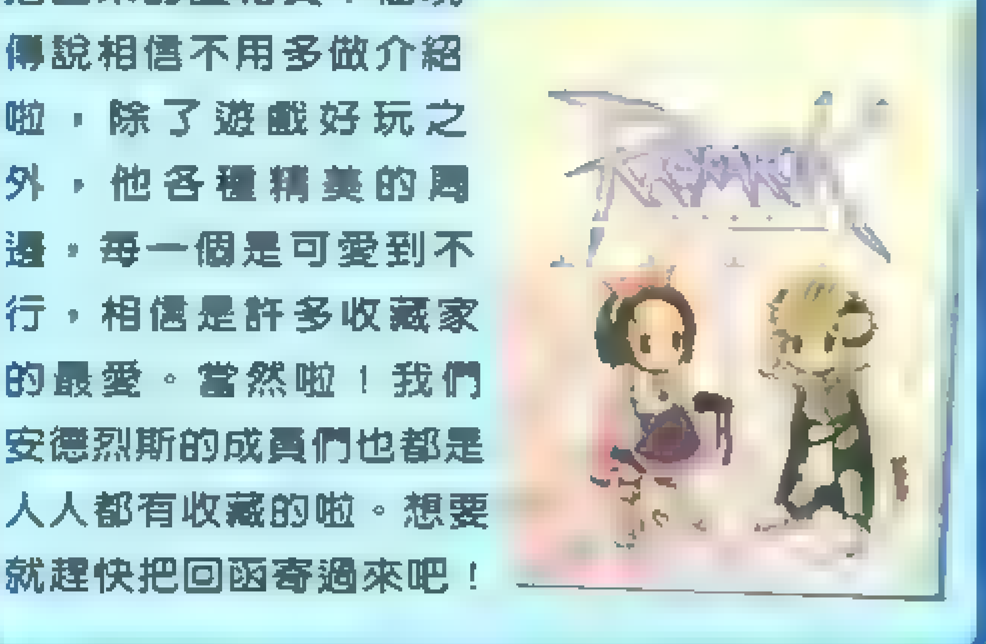
注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月安德烈斯國民大獎

B1 仙境傳說可愛造型相簿 20 份

這可是為配合暑假期間，從老編的保險箱中挖出來的壓箱寶！仙境傳說相信不用多做介紹啦，除了遊戲好玩之外，他各種精美的周邊，每一個是可愛到不行，相信是許多收藏家的最愛。當然啦！我們安德烈斯的成員們也都是人人都有收藏的啦。想要就趕快把回函寄過來吧！



B2 吞食天地 ONLINE 噬獸樂園 遊戲包 20 份

國內遊戲大廠中華網龍的人氣遊戲，吞食天地ONLINE，以三國背景加上可愛的設計，一直是許多人的最愛。目前吞食天地已經推出資料片幻獸樂園，還沒有玩過的人，這可是加入吞食世界的好機會喔！趕快來抽獎，抽中了就能開開心心的去玩一下吞食天地ONLINE了！



181期國民大獎中獎名單公佈

A：霓虹極光無敵手—滑鼠鍵盤組：30名

盧彥蓉	鄭承宏	李建輝	張福星	宮田紀夫	賴宜鈴	賴銘祥	陳志和
林瑞賢	陳依萍	余世鵬	黃聖傑	楊富文	張清宜	陳汝森	王偵權
黃偉修	蔡俊廷	蔡明修	李宗霖	方才源	洪偉豪	黃守賢	王善輝
吳致賢	彭建捷	吳冠廷	胡承宏	吳秉修	張智杰		

B：神話世紀—泰坦精美撲克牌組：20名

邱裕森	鍾文貴	張佳琳	許智淵	邱俊雄
羅時炘	楊峻豪	李易帆	莊詠勳	陳靖妙
房士凱	張哲榮	陳建州	田朵樺	蔡宗霖
陳建全	邱詮文	林佳樺	楊承翰	梁振升

C：XBOX 搖桿造型鑰匙圈：15名

林如韻	何世麟	陳威宇	曾彥霖	林芳郁
林廣源	陳培奇	林煌娸	邱煜森	林乃瑋
黃弘竣	林伯宣	張宇光	杜勝利	葉郁玲





皇家畫室



畫室公告

高雄郵政18-69號信箱

E-mail到leaflet@swm.com.tw

PS.本畫室投稿作品概不退還







羽音 10P/100S

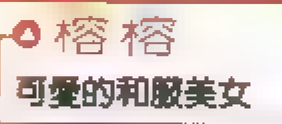
感謝持續投稿 ^^



雨潔 10P/100S

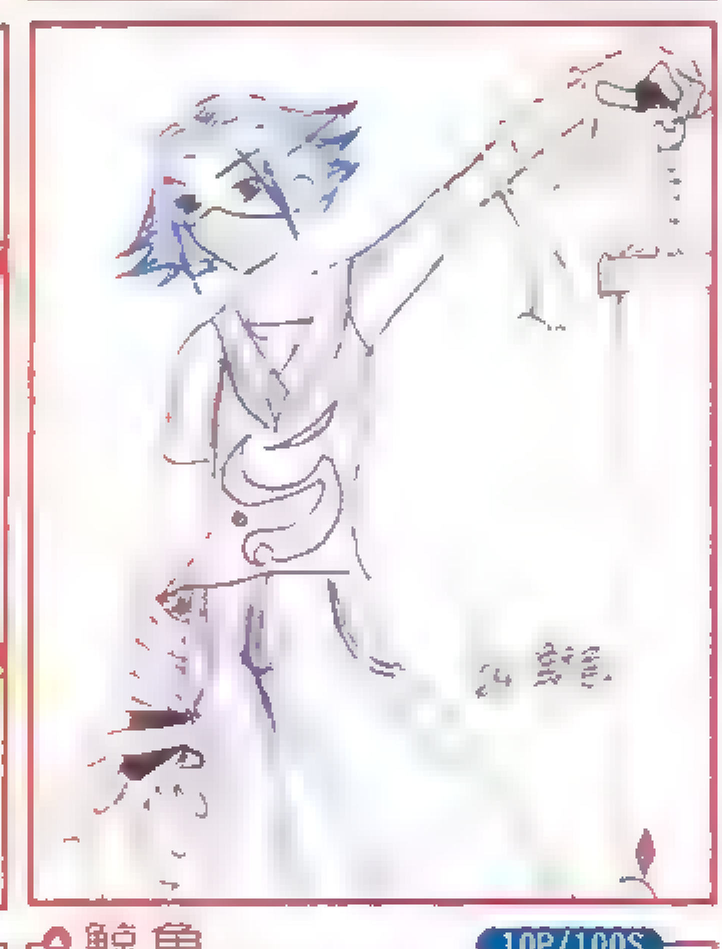
精耳女孩真是萌到不少人 ^^





榕榕 10P/100S

可愛的和服美女



鯨魚 10P/100S

這把大刀看來真有魄力

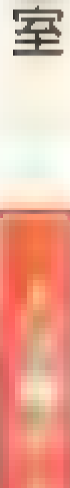


Penny 10P/100S

感謝妳對軟世的支持



RO
LOKI
10P/100S
眨眼一笑百媚生 ^^
莫語
15P/150S
軒隸的愛情真是優美
冰恋櫻
15P/150S
天夾還是RO 裡最好看的頭飾啊……
sara
10P/100S
美麗的人魚
蚊子
10P/100S
氣質美女一名
文徽
15P/150S
不知還會不會有以月如為主角的遊戲





15P/150S

好美的睡姿啊……笑



15P/150S

兩旁的小天使真可愛



15P/150S

胸前的小雲狐真是可愛



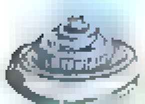
15P/150S

恆遠之的笛藝一定不錯^^



10P/100S
10P/100S
水瀾
10P/100S
10P/100S
10P/100S
賀 敕世 15 年
10P/100S
mindzkn
5P/50S
5P/50S
梨
5P/50S
5P/50S
Apocripha/0
嘰哩呱啦
20P/200S
Apocripha/0 沒研究過是什麼^^|||
花無缺
布丁郁
10P/100S
俊俏的花無缺





尼爾斯廣場

王國國民討論時事的聚會場所

盜王再出擊

《俠盜3：死亡陰影(Thief：Deady Shadow)》

NEWS

《俠盜3：死亡陰影(Thief：Deady Shadow)》終於要和大家見面囉！Eidos已經釋出遊戲的最新試玩版。由Ion Storm開發，Eidos Interactive發行的《俠盜3：死亡陰影》採用全新的圖像引擎，遊戲大多時間在昏暗的中世紀歐式城堡中進行，所以光影的表現非常出色，明暗變化以及影子的形狀可以幫助玩家判斷周圍的形勢。遊戲中需要小心翼翼地潛入城堡，巧妙地躲過守衛的巡查，神不知鬼不覺地盜取重要文件或者物品。玩這樣的遊戲對玩家來說實在是一種刺激和冒險！

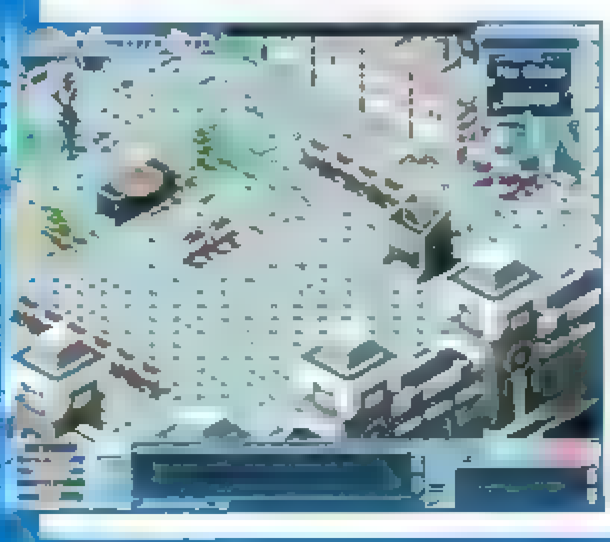


星空美少女前進校園

精緻光碟包放送快樂

推出「合體金剛」新資料片的「星空之門online」將從6月11日開始，更新為正式版本，而俏麗可愛的星空美少女戰士，將從6月7日起開始前進校園，利用放學時間，在大台北地區各大國中門口，發送「星空之門online」精緻光碟包，讓同學們在課後時間，能夠暢遊星空世界，體會金剛合體的樂趣、享受以強大技能打怪的成就感。

角色模樣逗趣可愛的怪物，如戲劇般起伏的任務，都是「星空之門online」讓人愛不釋手之處。而從6月11號開始，玩家就可以在遊戲內駕駛全新的「魔裝機甲」，自在穿梭星空隧道囉！另外，此次「合體金剛」新資料片還提昇了開放測試版內既有技能的威力，並為50級以上的高等玩家新增威力驚人的新技能，讓各大職業的戰鬥特性進一步強化，更凸顯其獨特性與互補性。



雷神之鍾不敵QuakeCon

《Quake 4》將不參加QuakeCon2004的展覽

CNN日前報導了一則令人失望但卻不意外的消息。在一年前的QuakeCon展上首度宣佈製作消息的《雷神之鍾4》(Quake 4)，並不打算參加今年QuakeCon展。

ID Software的執行長Todd Hollenshead在與CNN的記者談到這個消息的時候只表示，《雷神之鍾4》目前並無參展的計畫，不過領導設計師Tim Willits則表示，「我們很滿意目前他們所做的成果，但是要展出仍嫌太早了。《雷神之鍾4》將採用《毀滅戰士3》(Doom 3)的引擎，但並不由ID Software親自製作，而是委由曾開發過《毀滅法師 Hexen》的Raven Software製作。

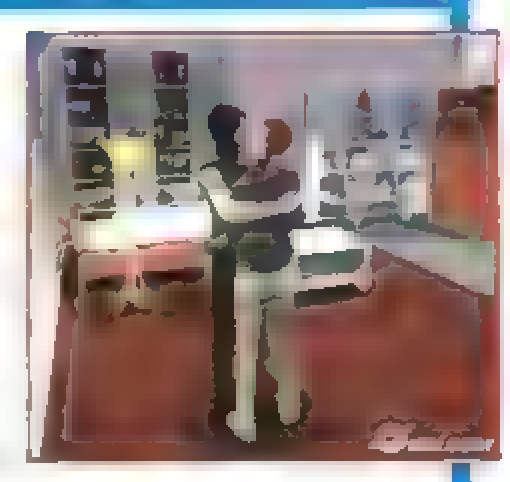
《雷神之鍾4》PC版本的發行日期尚未定，而發行商仍是由發行《毀滅戰士3》的Activision來代理。



NEWS NEWS

18 禁

《性福人生》 [illegible]



18 禁遊戲《Singles：性福人生》將提供13名男性和女性角色供玩家來進行配對，而且還透露遊戲有一個「pink」模式將迎合角色對性方面需求。

遊戲風格幽默詼諧，並且Deep Silver還邀請電視作家為英國版進行執筆寫作腳本，和現在準備在歐洲發行的有所不同。根據Deep Silver的代表說，還有其他不同腳本的遊戲將在北美的遊戲中出現。遊戲過程中，角色可以學習新的技能，但是主要目標是和兩名一起生活的異性角色發生一系列浪漫的故事和激情片斷。



真槍上場

[illegible] PC 平臺專用手槍控制器 年底上市！



正先科技今年在 Computex 中，展出全球第一隻專為PC研發的槍型控制器「Power ActionGun」，適用於所有在 PC 平臺上的 FPS 遊戲，未來也將發展到遊樂器平臺上。產品中將附上一組光學感應器、槍型控制器及多功能按鈕，使用這套設備時，玩家完全不需用到鍵盤、滑鼠或是額外的控制搖桿，可更輕鬆、更有臨場感地進行遊戲。

槍身重量約 80 公克，左後方設計有小型搖桿，可用拇指控制前進後退，等於一隻手就能掌握角色的行動，而具有 5 個按鈕的控制器可代替鍵盤上的熱鍵，讓玩家更容易掌握使用道具或更換武器的即時性。

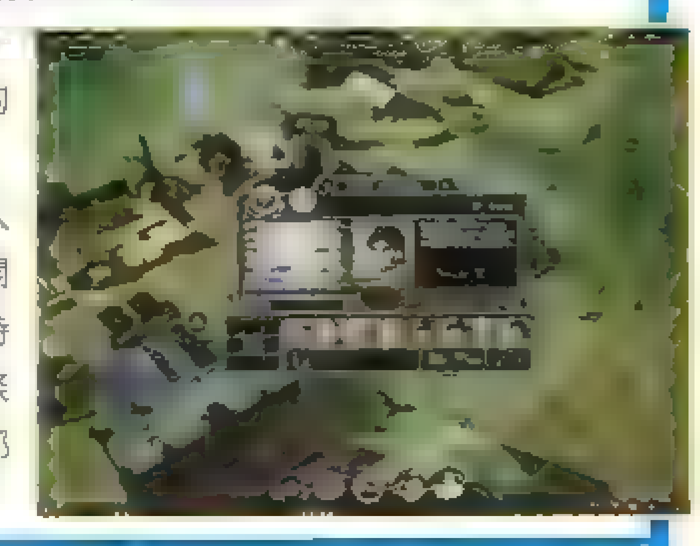


結合即時戰略元素

建立縱橫美國西部的鐵路帝國 《鐵道王》

《鐵道王》是一款融合了鐵路建設、火車製造、商業模擬的策略經營遊戲。這款由歐洲著名的遊戲公司 JoWood 所開發的遊戲同樣承襲了在《模擬鄰居》、《野生動物園》等佳作的設計理念——在原本的遊戲中注入了其他類型的成功元素而展現出獨特的風貌。《鐵道王》嶄新地加入了即時戰略遊戲的成分。使得遊戲除了有策略經營遊戲的深度內涵之外，更有著即時戰略遊戲的節奏與探險成分而讓這款遊戲非常與眾不同。

《鐵道王》將遊戲背景設定在西元1830年的美國，西部拓荒與淘金熱潮讓當時的美國瀰漫著冒險與一夕致富的氣氛。你將扮演一家紐約鐵路公司的老闆，盡一切[illegible]不管是正當的還是不正當的，來打造一個傲人的鐵路帝國、開創屬於自己的時代，並建立一條橫貫全美東西部的鐵路。



西瓜偎大邊？！

《太空戰士 11》 [illegible]



據國外遊戲網站傳聞指出，SQUARE ENIX 負責 MMORPG《Final Fantasy XI》遊戲開發的成員中，有15～20人辭去了原本的工作，轉而投入日本微軟公司。

傳聞並指出，投身微軟的這些成員正在進行適合於 Xbox 上推出的角色扮演遊戲的製作，這款由他們所企劃的遊戲將會於近期對外正式發表。

微軟於 Xbox 登陸日本時，曾重金廣幅禮聘其他主機陣營的業務主管或製作人加入微軟 Xbox 的業務經營與遊戲製作，例如原 SCE 常務董事 宮田敬幸 擔任日本微軟 Xbox 事業部軟體部門統括部長，任天堂高層公關主管 本好尾 擔任日本微軟 Xbox 事業部市場統括部廣報宣傳部長部長，參與《FF VII》、《FF IX》製作的 川井博司 負責開發 Xbox《魔牙靈》…等例子。

如此傳聞屬實，那麼投入微軟的原《FF XI》部分開發成員，將會企劃製作出怎麼樣的 Xbox RPG 作品，將會是玩家所關注的重點。

王國的興起
RISE OF NATIONS

逆轉歷史，當世界的王

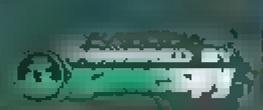
年度最佳PC遊戲，超猛升級！

GAMER

「王國的興起：政權保衛戰」資料片來囉！馬上領導新加入的美國人、荷蘭人、印地安人、易洛魁人、拉科塔人，或是波斯人去稱霸世界吧～歷史將操縱在你的手上！你可以參與亞歷山大、拿破崙、新世界，或是冷戰時期的單人戰役，也可以帶領波斯戰象、美國海軍等20個新的單位，或是選擇不同的政府體制治理國家，進行你的新戰術和策略。你的每一個想法都在改寫歷史，掌控著人類的命運，還在等什麼，準備征服全世界吧！



Microsoft
game studios

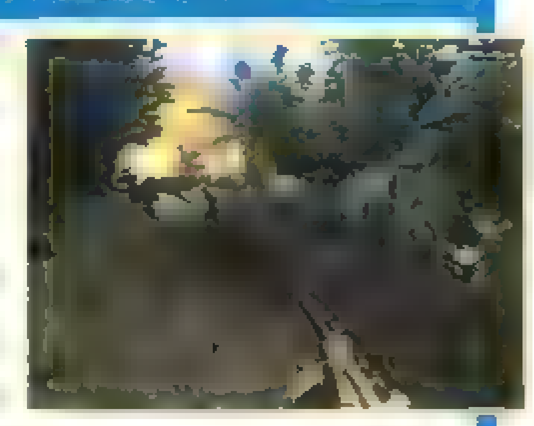




NEWS

榮譽勳章又一章！

勇者無懼：越戰
Men of Valor Vietnam



《勇者無懼：越戰(Men of Valor.Vietnam)》是一款真實演繹越南戰爭真實歷史的遊戲，描述了越戰激烈的步兵戰。在製作完《榮譽勳章之突出重圍》後，優秀的引擎技術再加上2015開發團隊豐富的圖形經驗，將把玩家帶到東南亞潮濕叢林中殘酷激烈的戰鬥中。

遊戲的故事情節主要是以越戰雙方的衝突為主，從營救到破壞，都是圍繞著 Danang 空軍基地的進攻和反擊而展開任務，玩家將扮演18歲的美國黑人少年新兵。眾多的NPC角色將伴隨玩家完成一個個複雜的任務，他們的能力也將隨著戰爭的發展而逐漸成長。此外，這款遊戲還支援聯合作戰模式和多人對抗模式，允許多個玩家一起遊戲或分別扮演越軍和美軍對抗。遊戲計畫今年秋季在 PC 及 Xbox 平臺推出。



NEWS

喵～喵～喵

展現大膽性感魅力的《貓女》！

由漫畫所改編而成的電影和遊戲近年大有越演越烈的趨勢，除了著名的Marvel 的系列英雄漫畫外，D.C.在美國漫畫界也是鼎鼎大名的公司，近來他們的"蝙蝠俠"系列的分支角色"貓女"將會再次在電影和遊戲中出現。WB試圖將"貓女"打造成極度性感的形象，新片中飾演貓女的的 Halle Berray（荷利貝瑞）被著名的《FHM》雜誌評選為2003年度全球最性感女性。



而EA同樣也要將"貓女"打造成遊戲中最性感的形象，本作對應XBOX、PC、PS2、NGC和GBA五大平臺，將於7月23日電影首映期間上市。《貓女》目前已經開發了8個多月，該作是由 EA 協同 Argonaut 開發的，後者曾經開發過《我流忍者》、《SWAT》、《Malice》等作品，有相當豐富的經驗，而這款開發僅8個月的遊戲已經有相當驚人的表現 Berry 的形象非常完美。

遊戲器 PC 化

微軟要大整合，下一代 XBOX 將會併入 PC

下一代 XBOX 可能併入電腦主機？美國有線電視新聞網 CNN 專欄作家 Chris Morris 稱微軟正在進行次世代 XBOX 的市場佈局，並試圖名為「XBOX NEXT PC」的複合主機，據傳售價為 599 美金。

根據 Chris Morris 的宣稱，位于加州的機構 B／R／S 集團將是替微軟 XBOX 這一新型產品進行全面市場調查的機構，主要觀察消費者對于 XBOX NEXT PC 的接受程度以及其它。有資料顯示，這款新型的遊戲器內建1顆容量不明的硬碟，以提供所有PC功能，以宣稱可玩電腦遊戲為訴求點。

雖然 XBOX NEXT PC 提供硬碟、CD 燒錄機、無線搖控DVD控制器，以及對應 XBOX Live，甚至是以微軟 Windows 為作業系統，兼容于 PC 及 XBOX 兩個平台，不過據了解，想使用 XBOX NEXT PC 的玩家還得配備高解析電視。

報導中還提到，微軟在評估 XBOX NEXT PC 的市場能力的同時也會考慮消費者對于這台複合式遊戲機建議售價599美金的接受程度。目前XBOX北美價格為149美金，若 XBOX NEXT PC 全面推出，將會比 XBOX 主機貴4倍以上。

RO 主題館 High 翻天

智冠、遊戲新幹線首次參與此一香港盛會

「智冠科技」與「遊戲新幹線」將於7月30日到8月3日之間，參與香港每年暑假最重要的展覽：「香港夏日Fun墟2004」，以人氣跨越世界九個國的當紅遊戲《仙境傳說 online》（簡稱 RO）主題館，佈置出「櫻花」浪漫、幸福的氣氛，為香港青少年帶來耳目一新的感受，由於這是「智冠科技」與「遊戲新幹線」首次以大規模活動參與香港盛會，因此除了在展場中提供精采 RO 遊戲 Demo、與玩家互動活動之外，也現場讓來賓試玩。「遊戲新幹線」表示，香港地區的玩家長久以來對 RO 相當支持，目前，RO 香港伺服器已經開放，在滿足舊玩家之餘，也希望有更多新玩家能分享 RO 的魅力。



NEWS NEWS





給你好遊戲!!

SYBERIA

西伯利亞中文版



新推出，熱賣中！

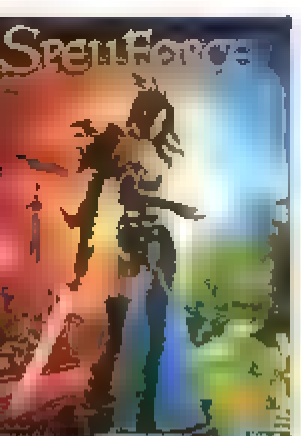


荒野大西部
FarWest中文版
成功結合經營與策略的西部牛仔生活，在無盡的大草原裡，體驗開拓與決鬥的快感！



黑幫爭霸
Gangland中文版
關於黑社會的超酷策略遊戲，將經營、模擬、即時戰略成功融合在一起，數不盡的動作場面、精采生活，肯定目不暇給！

各大3C賣場.電腦賣場.影音租售中心販售中...



魔幻世紀
Spell Force中文版
成功結合即時戰略和角色扮演的新世代遊戲，超華麗的畫面、創新的玩法，已經贏得不少大獎肯定，並在歐美掀起一陣旋風...。



2004全民開打
以當紅政治明星做為題材的第一人稱射擊遊戲，真實的戰鬥、獨特的風格、容易上手的特性，已經引起各界媒體的注目。

近月NEWS

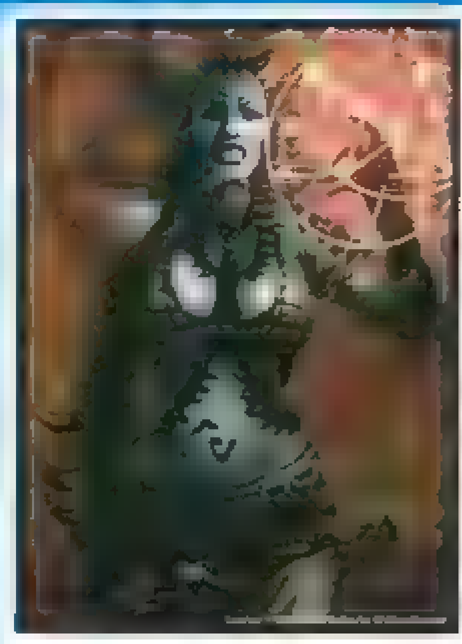
- 即將推出　　　　活動，讓玩家每週四體驗玩遊戲零負擔的樂趣。
- 經典遊戲即將搭配各式點卡，陸續推出，玩家可以輕鬆選擇喜歡的玩遊戲方案：鬼屋魔影4、文明帝國、模擬樂園2、灰鷹、魔域幻境、三國群英傳、瘋狂政治麻將、百鬼夜宴、中華一番客棧2...數不清的好遊戲
- 免費體驗好遊戲　內容增加中...
浴血戰場2003、刺客任務2、越野賽車2、模擬樂園2、魚寶寶、睡衣山姆、古墓奇兵5...

活動持續推出中
請上www.mygames.com.tw，可以獲得更多資訊喔！

聯翔數位股份有限公司
Digital Xtreme Inc.
www.mygames.com.tw
電子信箱 :service@dxi.com.tw
tel (02)8712-3939　fax 02 8712-2868

大師一出手，就知有沒有！

Blizzard元老Bill Roper 釋出新作概念圖！

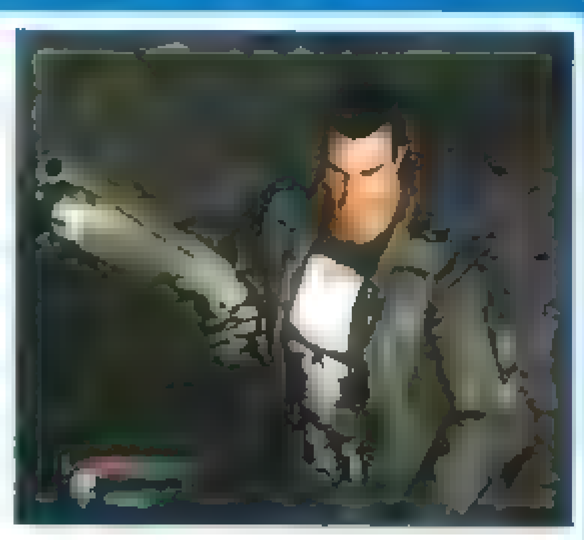


2003年遊戲新聞論壇回顧中，其中年度大新聞就是Blizzard解體，原創始人BillRoper和部分創始人離開Blizzard之後，又有報導了一起脫離Blizzard的夥伴共同建立了新公司—旗艦工作室，並且在其官方網站得到了一款可能正在開發的遊戲概念圖。不過，半年過去了，關於旗艦工作室的消息也不多見，那款遊戲的消息具體如何也是未知數，首先是遊戲名稱未定，有無PC版也不明，不過其公司網站刊登了數張概念圖。

不過，單只看這些概念藝術圖，也不知道是不是開發中的新作RPG。就公司規模（目前人員數約10名）而言，同時開發不同的複雜遊戲似乎比較困難，應該是在開發RPG新作吧。僅僅從概念效果圖看，好像是帶有SF要素的RPG；而且，FlagshipStudios最近和Namco交換了在北美、南美、歐洲、包括日本範圍的遊戲銷售協議。

漫畫原著改編

《復仇者 The Punisher》出擊！



《復仇者(The Punisher)》是美國十分著名的一部漫畫作品，近來這部漫畫將被再度搬上大銀幕並且製作成遊戲。遊戲版的《復仇者》並非根據電影版製作，而是忠實於漫畫原著。負責本作開發的是Volition，他們的代表作是『赤色戰線』系列。本作採用《Red Faction 2(赤色戰線2)》的引擎製作，不過不會加入該作大肆鼓吹的Geo-Mod技術，該技術主要是用來表現可破壞的場景，不過實際效果並沒有Volition所鼓吹的那麼好。

在《復仇者》中更加強調的是逼真的物理引擎，像遊戲中「草、木」的部份用了Havok物理引擎，對於翻滾的物體和「碎布娃娃」死亡動作表現的非常逼真。另外，在肢解、噴血、血跡、子彈着地動作等方面也有很好表現，為遊戲增添了更多血腥暴力的場景。

星艦戰將躍上遊戲平台

《星艦戰將(Starship Troopers)》將成為遊戲！

如果喜歡科幻電影的玩家，應該對1997年由大導演保羅范赫文所執導的科幻電影《星艦戰將(Starship Troopers)》印象深刻吧，這部科幻動作電影在當時不但標榜以最新電腦CG動畫技術呈現人類與巨大的外星異形昆蟲作戰的魄力，充滿批判性的反諷寓意也讓《星艦戰將》至今仍話題不斷。目前英國Strange Lite公司打算把這部電影改編成一款動作遊戲，並適應PC版與家用三大主機(Xbox、PS2、NGC)。

《星艦戰將》故事設定在西元23世紀，在保羅范赫文的設定中未來的地球已經是個由軍人統治崇尚暴力的共和體，男女老幼一致崇尚暴力，唯有入伍當兵才能得到公民權獲得尊重，加上對政治、性愛以及暴力有很強烈的嘲諷與批判，使得《星艦戰將》當初上映時被冠為濃厚的法西斯主義而備受輿論攻擊。不過撇開《星艦戰將》背後的反諷寓意，它的確是個結合了科幻、娛樂、動作的大製作電影，而當時標榜以最先進CG動畫技術描繪的巨大異形昆蟲與人類戰鬥的魄力，也是科幻電影的經典橋段。而《星艦戰將》因為故事架構單純但有充滿動作要素，其實也適合拿來改編成遊戲。

血腥暴力美學之父

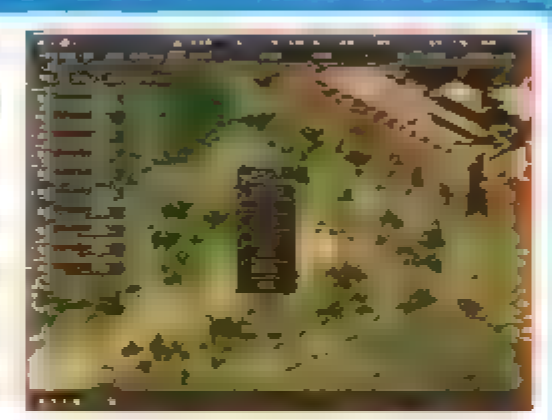
華人大導吳宇森將執導電影版的《彩虹六號》



華人大導演吳宇森與遊戲產業走得越來越近了，自從投資成立遊戲製作室，吳宇森越來越關注遊戲產業，不僅接手《銀河戰士》的拍攝工作，在兩周之前，他又與環球影業簽約拍攝《間諜獵人》，之前的E3展吳宇森也蒞臨參觀。如今他又將開始拍攝另外一部遊戲電影。

吳宇森近日已經與派拉蒙電影公司簽署協定，拍攝其第二部遊戲電影，這部電影根據大名鼎鼎的《湯姆・克蘭西的彩虹六號》系列改編。據報導，吳宇森拍攝的這部新片根據1998年的小說版《彩虹六號》改編。這部小說的劇情以及主要出場人物等都與1998年的同名PC遊戲相同，主角為Clark和Chavez，這兩人也是《彩虹六號》系列知名度最高的主角，並且曾經在電影《這一天》中出現，當時由RaymondCruz扮演Chavez，WillemDafoe扮演Clark。

預料中事！



據KOEI最新消息公佈，其三國系列名作《三國志X》將延期到今年的夏季。其實從1月發表過《三國志X》的最初消息到現在，這款讓人望穿秋水的遊戲就一直沒有發佈過新的消息了，許多人也都猜測可能會延期，然而現在這些猜測終於得到了證實。KOEI這次發表的延期消息中只是說延期到夏季，至於具體時間還仍然沒有確定。

這款遊戲中的戰爭系統將分為：描寫局部戰的「戰鬥模式」以及描寫大局的「戰役模式」2部分。從以下這些最新的遊戲畫面，我們可以瞭解到這次的戰爭系統將主要分為三部分



一、在城內所進行的「野戰」（第一幅圖）；二、攻城所進行的「城門戰」（第二幅圖）；三、攻破城門後所進行的「街道戰」。

林俊傑量身打造「第二天堂」

創作歌手林俊傑＋線上遊戲天堂II，這兩個看似完全不相干的領域，卻如此迸出了奇特的火花。最近電視上出現一支風格很特別的MV，內容交錯於現實與虛擬的兩個世界中，虛擬世界是堪稱目前線上遊戲畫面最華麗的天堂II所構成，演唱歌手則是剛獲得金曲新人獎的J.J.林俊傑，而歌曲的名字就叫做「第二天堂」。

一直以來，線上遊戲都被歸類成一種「青少年的次文化」，只能侷限在某個相當集中的族群裡頭，有時甚至會遭到邊緣化成是「小孩子的玩意兒」。吉恩立表示，將線上遊戲發展成一般的大眾娛樂，一直是企業努力目標；而「第二天堂」的出現，代表著線上遊戲和流行文化進一步的結合，也顯示天堂II已經將線上遊戲慢慢融入到一般人的生活之中。





100名玩家進行網路對戰



這款遊戲與以往戰爭遊戲只偏向單一軍種的遊戲大不同，玩家能選擇陸海空軍種進行戰鬥任務，選擇的軍種不同，整個遊戲內容也會有所差異。而玩家在遊戲中也不是一昧的橫衝直撞就好，而必須與其他隊員密切聯繫，甚至呼叫其他軍種進行整體作戰計畫（如空軍進行轟炸掩護、海軍進行登陸搶灘…等），發揮整體性優勢。

至於遊戲的戰鬥舞臺遍及中南美洲、中東地區…等恐怖份子肆虐的危險地區，也收錄了包含都市、叢林、沙漠、沼澤…等不同的戰鬥地形，不同的軍種也會發揮不同的作戰功能。而而《關鍵任務》是由NovaLogic公司旗下曾開發「黑鷹計畫」系列的小組參與製作，遊戲也將收錄美國陸海空三軍最先進的武器裝備，讓玩家各種艱難的戰鬥任務中過關斬將，甚至這款遊戲還因為逼真的仿真戰場情況，被美國陸軍指定為作戰教材，可見NovaLogic嚴謹的遊戲製作態度。

按腦資訊龐雜

刑事局統計指出，以破獲未成年犯罪案數來看，91年破獲387件，92年增至1023件，成長率高達164%。就破獲未成年犯案人數而言，91年僅154人，92年暴增至1125人，成長率高達631%。

刑事局表示，民國91、92年破獲的網路未成年犯罪案，無論是犯案件數、人數，前4名犯案類型依序是竊盜55%、詐欺背信30%、兒童性交易8%，以及妨害風化5%。刑事局分析，青少年網路犯罪場所可區分為「線上遊戲」、「聊天室」、「www」、「E-mail」，以及「拍賣」等幾類。

以「線上遊戲」來說，寶物是沉迷此道的青少年最重視的道具之一，有了強大的寶物，幾乎就成為同儕間豔羨的對象；因此有些青少年在無法取得寶物時，就產生盜取寶物、強取天幣、盜用帳號、跳出虛擬進而聚眾打架滋事、援交換取寶物、模仿劇情角色自殺等犯罪行為。刑事局強調，由於青少年網路犯罪案件以竊盜與詐欺占大部分，其中大部分又與網路遊戲有關，相當值得相關單位重視，並分析檢討遊戲犯罪的比例原則刑罰。

Falcom最新力作

英雄傳說VI－空之軌跡

日本老牌電腦遊戲公司Falcom旗下有兩大RPG最膾炙人口，分別是《伊蘇》與《英雄傳說》系列。而Falcom在去年9月推出最新的《伊蘇VI》並大獲好評後，接下來的重點就釋放開發中的《英雄傳說VI》了。雖發售日期將會延遲到6月24日，但Falcom公佈了些許遊戲畫面，喜歡這個系列的玩家不妨看看。

《英雄傳說》系列原本是由Falcom早期名作『屠龍劍』系列衍生出來的外傳遊戲，後來獨立成為單獨的系列著作並大受好評。目前整個"英雄傳說"系列分為三大單元，《英雄傳說I》與《英雄傳說II》是屬於較傳統的《伊賽魯哈撒篇》，《英雄傳說III～白髮魔女》《英雄傳說IV～朱紅血》與《英雄傳說V～海之檻歌》則是徹底顛覆傳統RPG思維的《卡卡布篇三部曲》，而最新作《英雄傳說VI～空之軌跡》則是全新單元，將有全新的遊戲世界觀，登場人物也會完全不同，加上畫面將以3D背景＋2D人物來表現，給玩家全新視覺感受。



遊戲新感覺

新式液晶螢幕手柄面世

要玩遊戲，一個好的操作手把是必備的，不過大家看過的手把千奇百怪，但有看過手把上直接配置了2.6吋彩色液晶螢幕，不用外接電視直接用手把來玩遊戲，這種新鮮的彩色螢幕手把還真的頗為特殊喔！不過售價不便宜，一個要價約60美元。

美國Hip Interactive公司就針對了目前三大主機，各自設計了一個頗為特殊的彩色螢幕手把"Hip Screen Pad Controller"，這個手把最特殊的地方就是在手把上方外接了一個2.6吋的小型彩色液晶螢幕，玩家只要把電視訊號線直接連到手把上，不需要電視，直接盯著手把上的小螢幕也能玩遊戲呢。當然除了玩遊戲之外也能把DVD播放器訊號線連到這手把上，用手把的小液晶螢幕看DVD影片喔！



衝衝衝

歐洲發行暴力競速遊戲《Mashed》

Empire Interactive今天公佈了將在在歐洲發行的暴力競速遊戲《Mashed》遊戲畫面，這款遊戲將在PC、PS2和XBOX版，現在遊戲正有Supersonic開發製作中。遊戲支持4人對戰競速，包括13個不同的場景，有橢圓形環形跑道、冰山、森林、和埃及沙漠等。



《Mashed》還提供各種不同的賽車來適應不同的地形，而且玩家還可以在遊戲中使用9種不同的武器，包括機槍、迫擊炮、導彈、霰彈槍、使路面變滑的油、火焰噴射器、地雷、炸彈和閃光彈，來對付你的對手或讓對手賽車徹底摧毀。另外一個有趣的設置就是當被淘汰出比賽的玩家可以進入空襲模式，給還在比賽的車輛設置障礙，或報復陷害你其它玩家的車輛。



傳言一波接一波

Interplay公司已恢復營運

之前才報導過加州當地的"橘郡記事報"曾經報導，遊戲廠商Interplay遭加州勞工部所屬的勞工標準執行科勒令停工，根據最新的消息，該公司已於昨日（6月8日）解除禁令並恢復營運。

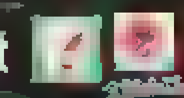
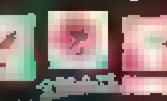
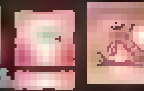
不過Interplay目前尚未付清積欠員工的薪資，也被迫在6月15日以前搬離他們自今年1月起至今欠繳租金的辦公總部現址，同時Interplay在法國的總公司Titus Interactive也已經宣告破產，雖然Interplay執行長Herve Caen（同時也是Titus Interactive創辦人之一）表示Titus Interactive的破產不會影響到獨立營運的Interplay，不過再怎麼看，Interplay陷入財務危機卻是不爭的事實，因此玩家們只能幫忙祈禱這家曾經發行過《柏德之門(Baldur's Gate)》以及《異塵餘生(Fallout)》系列的電玩公司能重新振作起來，這樣《異塵餘生3(Fallout 3)》等遊戲才有重見天日的一天。



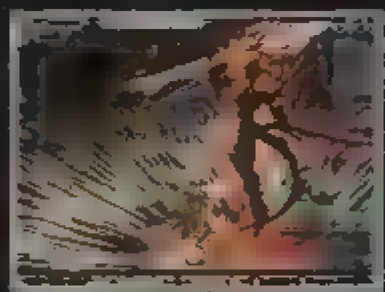


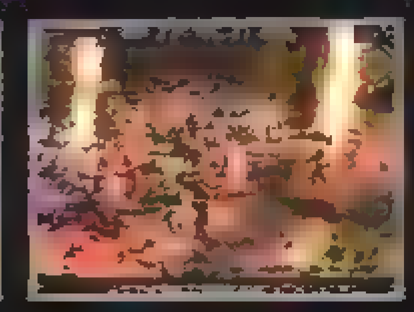
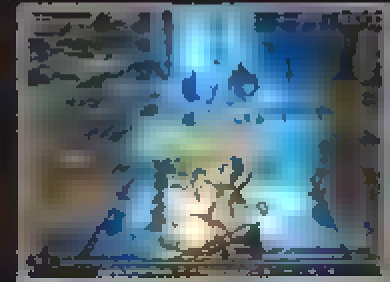
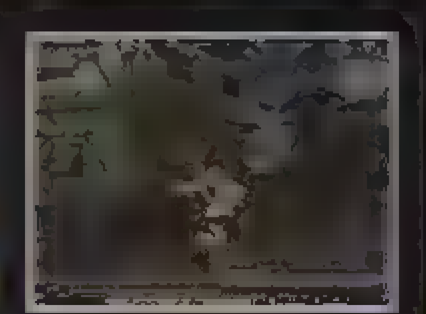
ANIPARK
ACTOZSOFT

全省各大超商 通通有在賣

挑戰自我！挑戰A3！
A3 part II
戰爭與愛情
399元



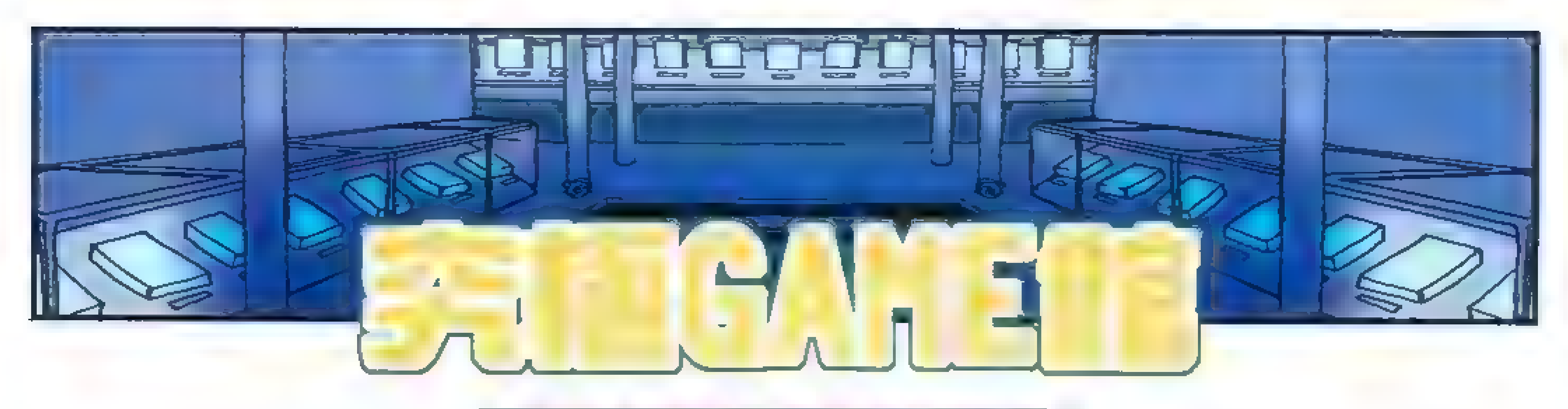




※生存之塔 生存活動強力展開中！※
全3D萬人線上遊戲www.A3online.com.tw 線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/


wayi



中國武俠精髓究極展現
天下無雙
ELYSIUM ONLINE
新手1-80級戰略包
虛擬寶物一組（免死金牌5面、銀票3張）
免費試玩30天序號（限新手使用）
全新3.6版本光碟（2片裝）
說明書一本
新手價199元
天下無雙官網 http://www.wayi.com.tw/elysium
線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
全省各大超商 通通有在賣
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel: +02 5559 0070 Fax: +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 02-5559 0085 官網連結客服 http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw


究極GAME館


咦?小藍，你要去打棒球喔?
嘖嘖!
跟妳說…


索特王陛下說..
要我cosplay四大名捕!!
我特別選了兄弟象隊名捕手誠泰蛇的球衣，讚吧?


嗚!!
你是白痴嗎?!
我是叫你扮捕手嗎?
←守備失敗



劍俠情緣online

研究製造所	金山軟件	販賣代理所	智冠科技
遊戲類型	MMORPG	科技需求	PentiumII 350、128 MB RAM

預定推出日 年 8月

《劍俠情緣》自從1997年推出第一代起便受到玩家的喜愛，歷經5年，《劍俠情緣》一、二代及外傳《月影傳說》系列架構了南宋末代亂世江湖的精彩遊戲背景，動人的故事情節頗受好評，因此《劍俠情緣Online》亦受到玩家高度的期待。現在馬上就為各位讀者奉上《劍俠情緣Online》的第一手遊戲資料！

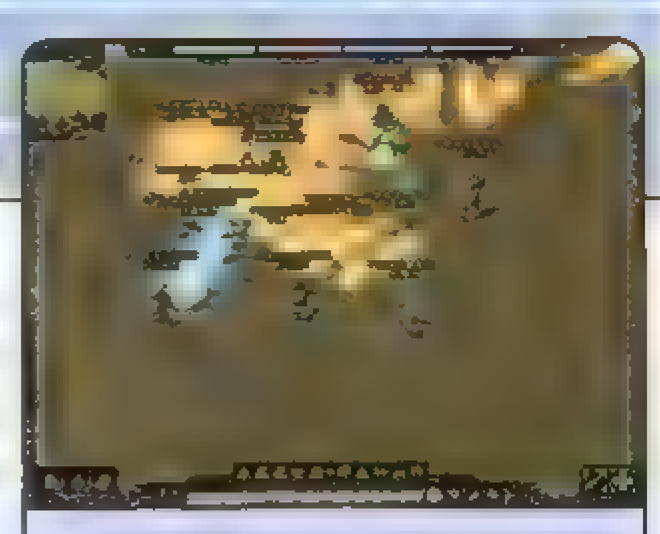


正邪 陣營誓不兩立

《劍俠情緣Online》以中國傳統的武俠世界為藍本設計整個遊戲的故事情節，著重體現中國的地理及人文環境。沿用劍俠系列的故事背景，以南宋時期抗金為主線而展開遊戲。部分任務情節也和以往的劍俠系列互相呼應延續故事性，正、邪、以及亦正亦邪構成互相敵對的三大陣營，三大陣營可以隨意PK，同一陣營內的玩家之間可以在練功場或者鬥競場來切磋武功。不同門派之間的玩家在非PK區隨時可以發生戰鬥；由於各門派之間的屬性互為相剋相生，究竟誰會成最終的贏家，就要靠各位玩家運用戰術的能力了！而在遊戲中可以細分為以下五個戰鬥陣營

1	新手陣營	等級低於10級的人物，不能與其他任何陣營的人進行PK。
2	正派陣營	江湖上的名門正派，如少林、武當、峨嵋與丐幫時。
3	邪派陣營	江湖上的歪門邪道，如天忍與五毒。
4	中立陣營	江湖上亦正亦邪的組織，如唐門、崑崙、翠煙、天王幫。
5	獨行俠陣營	自由自在沒有任何門派束縛的人物。

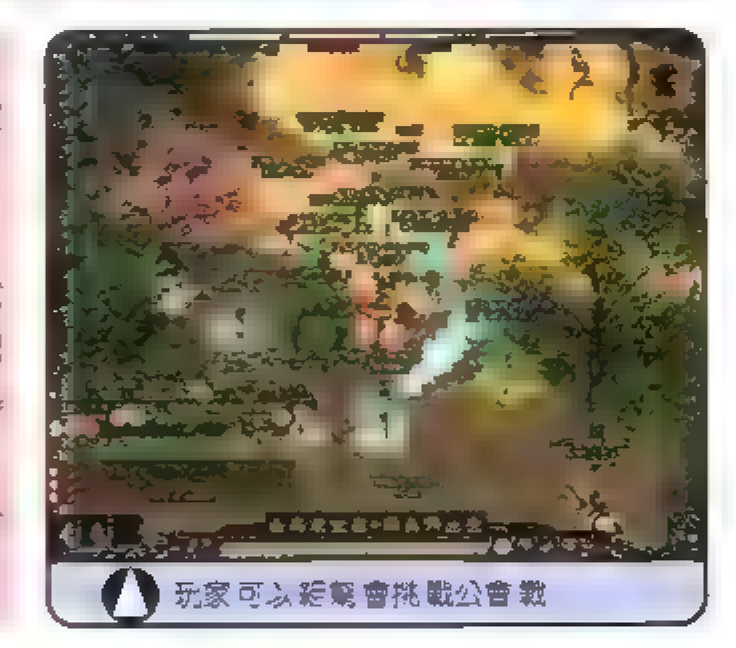
透過陣營、門派和派系之間的勢力擴張及互相爭奪，《劍俠情緣Online》展現出一個精彩紛呈的武俠世界，整個遊戲世界的人際關係錯綜複雜。玩家可以隨心所欲的扮演自已喜歡的角色，不管是做官、做匪、為正、為邪、精忠報國還是賣國求榮，都可以隨心所欲，將不同角色特性在遊戲中發揮得淋漓盡致。另外，在《劍俠情緣Online》的遊戲世界中，老手是不能隨意PK等級與自己相差懸殊的玩家。玩家一旦進入城市或者非PK區，個人生命是受到保護的。這樣便滿足了部分玩家不想在遊戲中打打殺殺的需求，保證了遊戲的合理平衡性。



《劍俠情緣Online》的背景是在南宋的武林世界裡

幫會 組織自由競爭

當玩家在自己最初選擇的門派中，修習本門派武功達到一定的等級，完成出師任務之後就可以招兵買馬自創幫會囉！玩家可以在除了十大門派區域地盤之外的其他自由區域建立幫會組織。當幫會組織佔領某個自由區域，幫主有權力調整該城市的商品價格，制定該城市的稅率。稅率高低直接決定著本幫會內的收入狀況，幫會內的所有成員同時都有機會得到利益分配；幫會之間常常為了各幫會的利益互相搶奪勢力範圍。在《劍俠情緣Online》最特別的設定是：幫會的每個成員都可以挑戰「幫主之位」成為新幫主！因此即使是已站在頂端的最強玩家都得小心奕奕，因為每個人都有機會來篡奪幫主之位⋯⋯這具特殊的設定讓整個的世界更加刺激有趣！



玩家可以組幫會挑戰公會戰

善惡 十大門派任君挑選

《劍俠情緣Online》的遊戲世界存在著江湖上赫赫有名的十大門派，分別為少林、武當、唐門、翠煙、峨嵋、丐幫、崑崙、五毒、天忍教以及天王幫。以下便為玩家解說各派精髓：

少林

此派弟子均為男性，分為出家弟子和俗家弟子兩大類，出家弟子在寺中修行，俗家弟子分散各處，行俠仗義。近戰招式與內功相結合，雖然在前期的升級速度不快，但後期之後防禦力，五行抗性和生命值都很高。

武當

只收男性弟子，生命值高，但攻擊力或者特殊能力驚人，武當的內功可以增加內力上限，增加發招速度，能使自己的每次攻擊都接近或者達到最大傷害。

峨嵋

峨嵋派弟子均為女性，分為俗家弟子及出家女尼兩種，掌門人通常由出家女尼擔任，不僅能為附近的隊友們增加各種各樣的戰鬥能力，並可以為大範圍內的同伴恢復生命。

丐幫

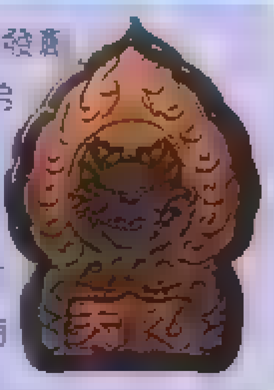
丐幫最大的特色是行乞為生，就算是家財萬貫，進入丐幫，也須散盡家資，乞討為生，擁有增加五行抵抗力的技能。

唐門

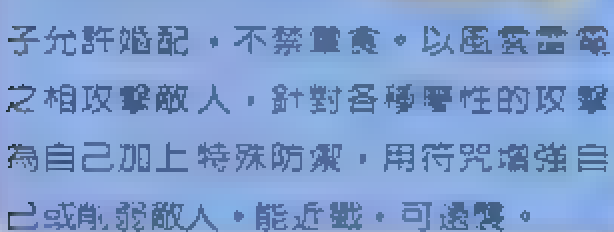
四川唐門是享譽武林的暗器家族，基本武功威力平平，但暗器、火器和藥品獨樹一幟，既使用能高消耗的攻擊，亦能設置機關陷阱。

天忍教

是以金人為主自發組建的武林組織，門派弟子主要信仰薩滿教，利用火藥與武功相結合而練出的傷人百步之外的絕招，高級時攻擊範圍非常大。



崑崙



崑崙派弟子有男有女，雖然信奉道教，但主要是能利用茅山道士的法術，弟子允許婚配，不禁葷食。以風雲雷電之相攻擊敵人，針對各種屬性的攻擊為自己加上特殊防禦，用符咒增強自己或削弱敵人，能近戰，可遠襲。

天王幫

技能以戰場內獨門絕技為主，擅長水上作戰，戰鬥方式以搏為主，生命值高、重力量。

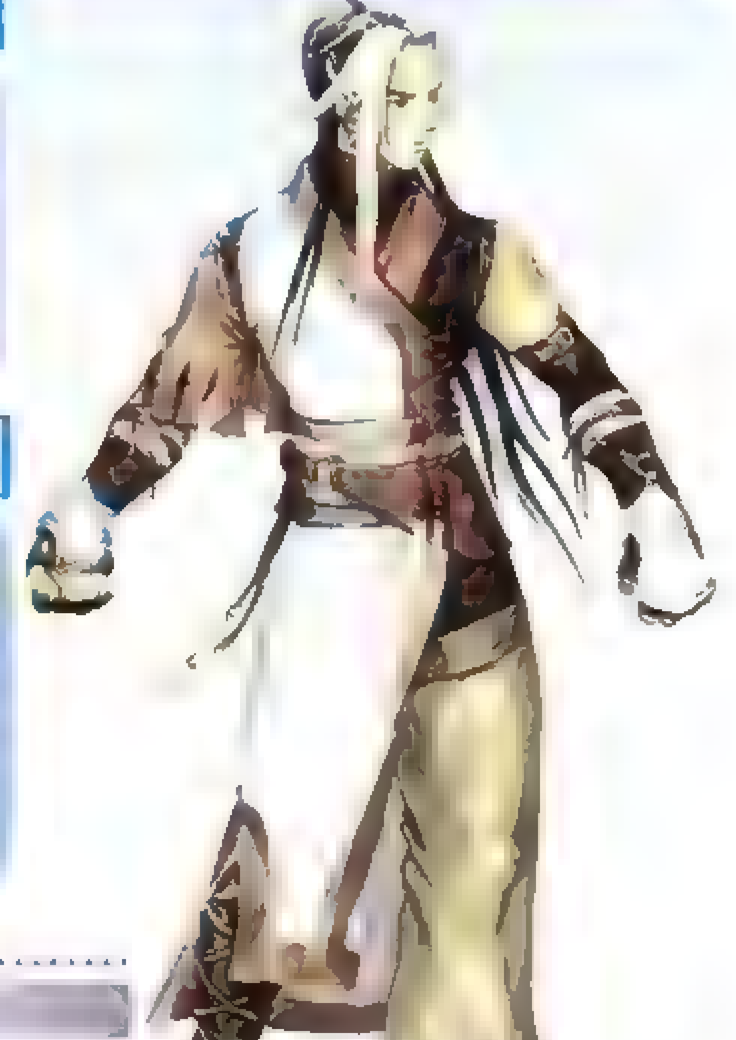


翠煙

與峨嵋相似，門中弟子皆為女性。武功輕靈，擅長輔助性技能，可以增加自己的防禦力，可以為一個同伴療傷，危急之時也隱藏自身，迷惑敵人幫助自己戰鬥。

五毒教

五毒教與中原十分遙遠，教徒行蹤詭秘，輕易不顯露身份，其特點是五毒之神入化，殺人於無形。攻擊性武功以毒攻擊為主，能給敵人造成持續傷害，可以降低敵人的戰鬥能力和五行抵抗力。



 多樣 任務讓玩家執行



同組隊去冒險



五行系統相生相剋

《劍俠情緣Online》中的十大門派都有各自的屬性系統，玩家在剛進入遊戲時，系統就會提示你選擇一個屬性，再加入相對應的門派。五行屬性決定了角色的基本屬性、門派劃分以及武功特點。如果你選擇了金系，那你就只能加入少林或者天王幫。同時，遊戲中所有裝備也都有一個五行屬性數值，裝備和人物的五行屬性之間互為影響。假如人物屬性和裝備五行迴圈生克團屬性全部配套，就可以觸發整套裝備的一個隱含數值，使玩家的武功威力發揮到極致。各個門派之間是相生相剋的，其法則為：五行相剋：金剋木，木剋土，土剋水，水剋火，火剋金；五行相生：金生水，水生木，木生火，火生土，土生金。


遊戲一開始要決定自己的屬性

五行屬性與門派關係列表

金	木	水	火	土
少林、天王	唐門、五毒	峨嵋、翠煙	丐幫、天忍	武當、崑崙

金屬性

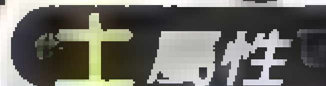
金屬性的人，天生力量過人，骨骼強健，升級時增加的生命值最多，修練外功時的作用也最明顯，外功等級每提高一級增加的生命也最多。相對的，金系人物修練內功比較不利，需要揚長避短。金系可選擇的門派有正派中的少林派和中立的天王幫。共同的特點是擅長近身搏鬥，注重外功的修煉，能熟練的使用十八般武器中的絕大部分。

火屬性

火屬性的人，也有相當強健的體格，具有僅次於金系的力量，修煉特殊內功也有不錯的效果。火系可拜師學藝的地方是正派的丐幫和邪派的天忍。丐幫向來以打狗棒法和降龍十八掌威震天下。天忍武功獨闢蹊徑，揉合了火器的使用，也有西域邪教武功的流傳。

木屬性

木屬性的人，敏捷靈活，反應迅速，但升級和修煉外功對增加生命最大值的效果都不明顯，他們的體質修煉內功比較有利。木系可選擇的門派有中立的唐門和邪派的五毒教。雖然都不擅長正面的戰鬥，講究身法輕靈，且戰且走，但也有獨門絕學。唐門暗器功夫天下聞名，對機關陷阱也深有研究。五毒教使毒下蠱的功夫也是無人能敵。



土屬性

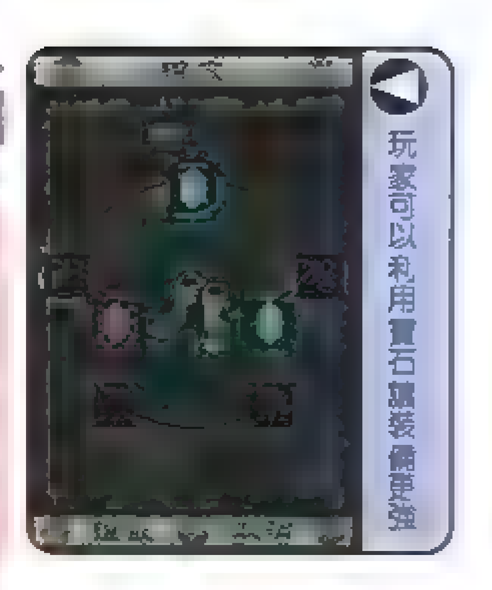
土屬性的人，天生聰穎過人，骨骼清奇，修煉內功事半功倍，不過體質也是所有屬性中最弱的，生命值要比其他屬性來得少。土系只能投師道家，正派的武當和中立的崑崙都是道門一系，武當注重內功與劍術的修煉，崑崙則延續了傳統的道術研究。

水屬性

水屬性的人，各項屬性都比較平均，沒有特別強的也沒有特別弱的一項。水系是只能女性選擇的屬性，可投師正派的峨嵋派或者中立的翠煙門。女子功夫皆以陰柔見長。峨嵋弟子普渡眾生，可為同伴增強許多能力。翠煙也有很多特異的防身之術，不傳外人。

三色寶石激發裝備潛能

至於裝備上除了五行屬性的相生相剋設定之外，還另外提供還有鑲入加裝的「寶石鑲嵌」功能，藍寶石可以改變裝備的五行屬性，紫水晶可以提升裝備的等級，綠水晶可以改變裝備的魔法屬性。鑲嵌成功之後，新的裝備所附加的魔法屬性是重新隨機產生，也就是說，一件10級以上的裝備很有可能會變成一件極品的裝備。但是鑲嵌裝備的成功率是不一定的，這就要靠玩家的時運了，運氣好的話可能只要一顆寶石就可以成功提升裝備等級，但若是運氣不佳有可能耗上數百顆寶石，也未必能鑲出所想要的極品裝備呢～


玩家可以利用寶石讓裝備更強

基本屬性與角色的關係

在《劍俠情緣Online》的角色基本屬性是由力量、身法、外功和內功四項組成，它們的初始值由系統給定，而它們的變化主要透過對角色升級所獲得的屬性點數分配來實現，同時也存在著透過完成任務獲得屬性點數的可能性

	增加攻擊力，很多裝備也要求有一定的力量才能裝配。
	增加命中率，很多裝備也要求有一定的身法才能裝配
	增加生命值，生命值多了就比較容易持久不敗
	增加內力值，充足的內力是連續使用各種武功的保證

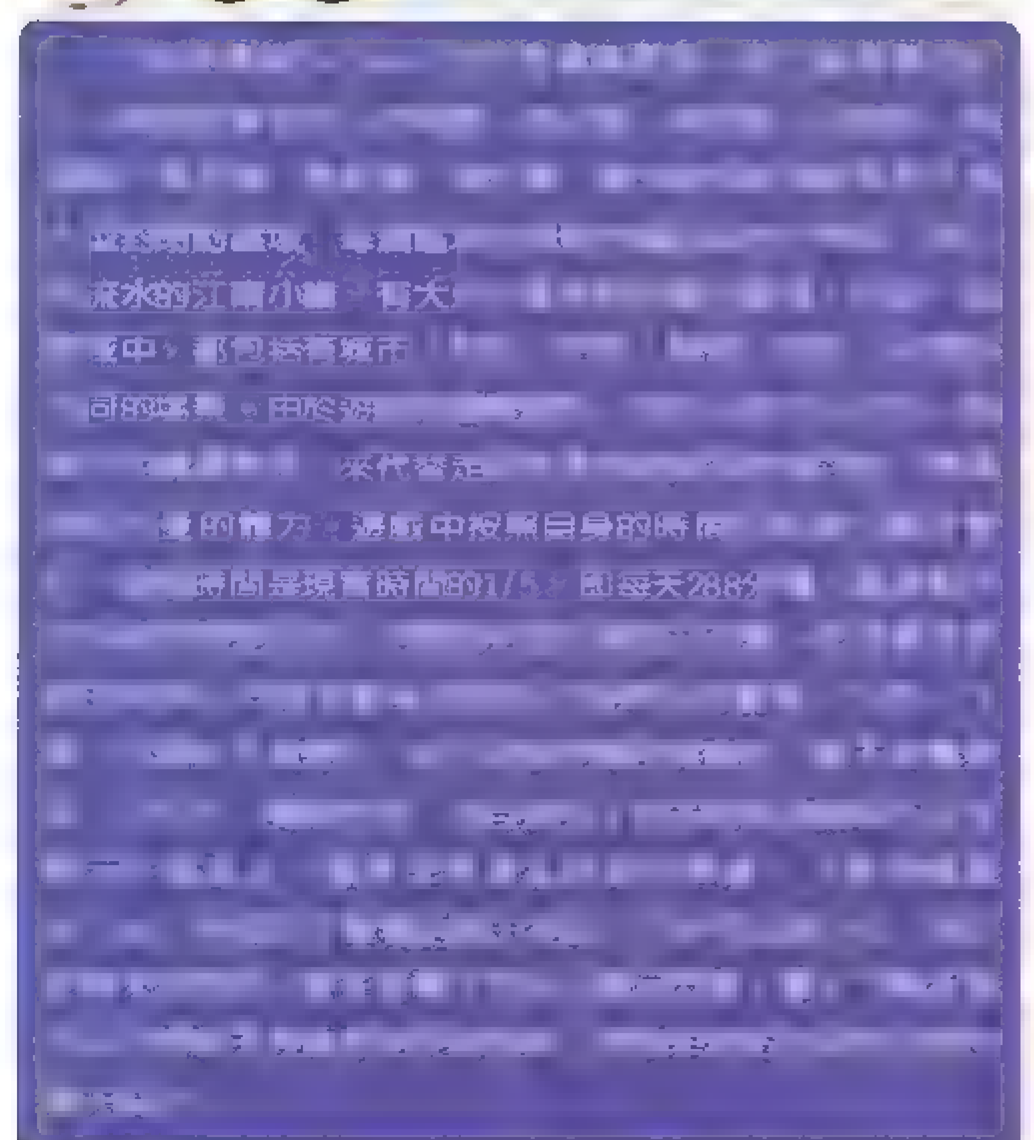

四種基本屬性初始值一覽表

系別	基本力量	基本身法	基本內功	基本外功
水系	25	25	25	25
木系	20	35	20	25
火系	30	20	30	20
土系	20	15	40	25
金系	35	25	25	15

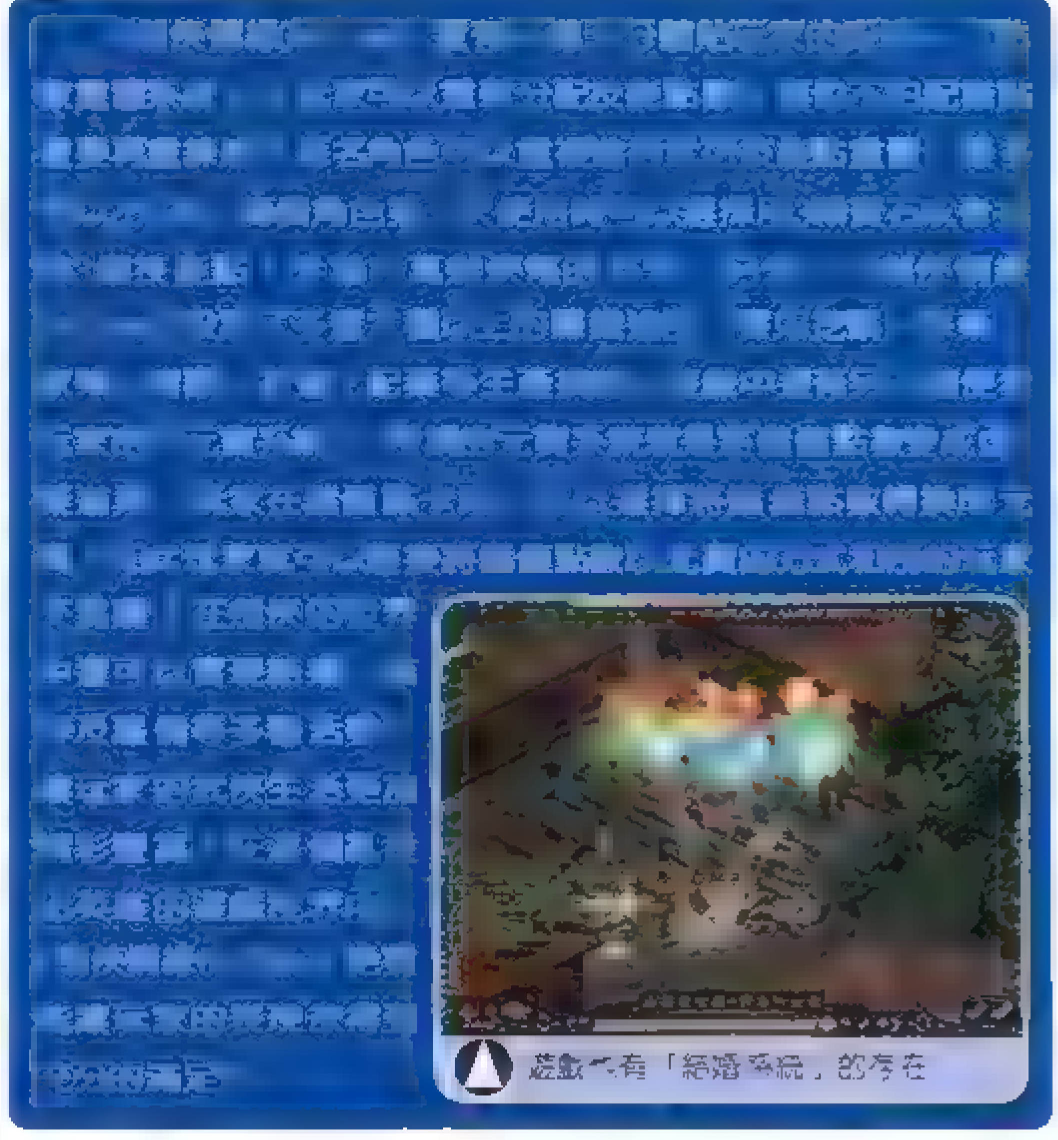
自創武功一展才華

玩家在遊戲中經驗值到達了一定的等級之後，可以結合自己全部的所學武功自創一套武功技能傳授給弟子，使之永傳於世。玩家剛開始時的武功是跟師傅學習的，以後可能不用太長時間就會超過自己的師傅，並獨立開宗創派，自己做掌門人。不過，掌門人的位置也不是很容易坐穩的，每年一次遊戲時間一次的掌門人選舉，使每個玩家都有機會一展自己的才華。玩家還可以運用本遊戲特有的技能「輕功」，它的作用不僅是跳躍，而且還可以到達某一個目標點，在跳躍過程中可以躲避敵人的攻擊，也能越過一些普通情況下不能穿越的障礙，也大大增廣了玩家人物往去許多不能到達的局兒

多元化的武俠世界



點數重置設定更貼心


遊戲中有「結婚系統」的存在

飛天歷險

Dream Of Mirror Online

－新一代－網－路－版－2－代－



研究製造所　大宇　　販賣流通所　大宇

遊戲類型　線上角色扮演　　科技需求　未定

預定推出日



相信玩過《軒轅劍》系列的玩家非常清楚，其遊戲內容不乏動人且賺人熱淚的劇情，每每深刻的撼動了各位玩家的內心，其餘波蕩漾也久久殘留在玩家的腦海之中，而自其中衍生出來的《飛天歷險》亦不能免除有完整的故事內涵，今天菁菁要呈現給各位國民的就是《飛天歷險》中精采曲折、高潮迭起的劇情內容，國民們千萬不要錯過了哦!!



崑崙鏡與長陽城　複雜難解的秘密

在中國上古神話時代所傳承下來的神器，擁有創造世界、毀滅天地的神器，而在《飛天歷險》中，所有一切故事的起源，就在這面傳說中的「崑崙鏡」…鏡中的世界，所反映的本應是現實社會中的一切大小事務，看似晶瑩剔透、光彩奪目的崑崙鏡，卻隱藏了許多不為人知的秘密…

私慾引起的爭奪

崑崙鏡不只是反映現實的世界，更是記載人類千年下來的歷史，而幾千年下來，崑崙鏡的秘密，從來沒有任何人知道，直到十二鏡王管理期間…十二鏡王卻因鏡中所反映出的人類私慾所影響，興起了想要將鏡巨掌控所有主導權的貪念，也因這樣的念頭，讓原本和睦相處的十二鏡王，開始了仙界間的明爭暗鬥。因為十二鏡王個人的私慾，間接影響了崑崙鏡中的人類世界，仙界的私慾加上人類貪婪且無知的妄想，造就崑崙鏡中的轉變，讓原本能反映現實的景象，出現了人性黑暗面中無法抹滅的雜念，這些雜念卻轉化成各式從未見過的生命體，存在於崑崙鏡中的世界，四處干擾著鏡中世界的運轉…



亂葬崗和義莊的參考圖



田野設定圖：恬靜詳和的田野風景

阻止浩劫的發生

然而此時，十二鏡王當中的其中一位鏡王－大淵獻，預知天來崑崙鏡的世界，將因其他鏡王的私慾，變成一個恐怖而殘酷的世界，而崑崙鏡也會因為如此而破碎，將掀起仙境與人間的一場浩劫。心地善良的大淵獻，不忍心看見人類因此受罪於這場浩劫當中，祂卻無法憑藉一個人的力量，來阻止這一切。於是運用各種方式，開始結合各方的力量，積極運作，想要私下阻止這場浩劫的發生。然而這位鏡王真有能力阻擋的了嗎?!



畫面生動且真實的遊戲角色(一)

靈魂交換的重生

為了解決崑崙鏡的危機，唯有先將人的問題解決，讓這股邪念消失在崑崙鏡中，才有辦法真正阻止這場大浩劫。大淵獻開始計畫召喚現實世界的人進入崑崙鏡中，藉由人的力量，協助他來處理人類的問題。而人類無知的慾念，讓這股存在於鏡中的邪念越來越強大，大淵獻怕釀成更大的傷亡，將自己靈魂交換重生的能力賦予給這些協助祂的人，讓這些協助她的人擁有不死的靈魂與不朽的身軀，來幫助他一起對抗這股邪惡的力量。鏡王－大淵獻的計劃真能成功嗎？現實社會中的世界，真能躲的過這場浩劫嗎?！而你…會是下一個勇者嗎?



矗於石壁中的雄偉建築物



番外篇一：長陽城的靈魂「渾天儀」

人聲鼎沸的長陽城，喧嚷的街道，人來人往的巷道內，所居住的是被召喚進來的人們，在這城市內，充滿了人們的歡笑與淚水。人們在這兒可以盡情的歡笑、盡興的唱歌喝酒，當然，所有一切人的交集，也從這兒開始。這城市擁有各式的建築，有鐵舖、有錢舖，有客棧、有旅館，當然啦！也會有酒館啦！人們需要一切物資都在這。最吸引人的則是位於市中心的「渾天儀」，這座渾天儀，壯麗中透露著神秘的色彩，在這座城中，沒有任何人知道這座渾天儀的由來，也沒有任何人能摧毀的了，只知道長陽城市因它而生，與它而在。據說…渾天儀為長陽城的地標，也是長陽城的靈魂。當初鏡王—大鼎獻，為統合人的力量，設計了其他的鏡王，編出一套美麗的謊言，騙說唯有建造一座擁有渾天儀的城市，讓現實中的人進入這樣的世界，才能擁有無比的能力得以控制這個世界。為讓這些鏡王鬆懈防禦能力，祂說服這些鏡王利用鏡童合力建造了這座城市。



長陽城的夜晚人聲鼎沸、熱鬧非凡！！

番外篇二：「渾天儀」破除鏡童的詛咒

鏡童的詛咒

幾千年前，鏡童因過去的詛咒，被迫化身成為小孩童的模樣，世代沿襲，永遠成為十二鏡王的傭用，為十二鏡王所差遣，因為身為鏡王的傭人，而卻只有孩童的樣貌，因此人們稱之為「鏡童」。十二鏡王都知道，只要渾天儀鑲上各鏡王所擁有的十二顆的水晶明珠，此時，鏡童的詛咒就能破解，而鏡童也可重獲自由而生。為了能輕易掌控這些鏡童，十二鏡王當然更慎重地保管水晶明珠。

受到詛咒的鏡童，世世代代以孩童的樣貌示人，且毫無自由可言！！

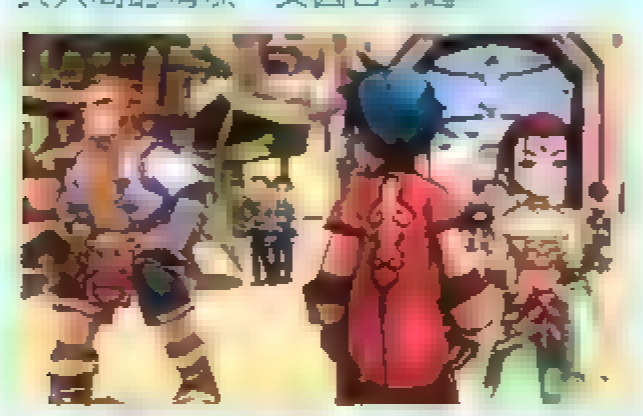
千年詛咒的破除

但心存善念的鏡王—大鼎獻，不忍讓這些鏡童世代輪迴受苦，不再過著奴隸般的生活，利用貪它的弱點，採取各個擊破的方式，騙取當時被私慾沖昏頭的其他鏡王，偷拿走了他們個別所擁有的水晶明珠，就在長陽城建造完成的同時，破除了千年下來的詛咒，讓這些鏡童也因此重獲新生。其他鏡王見鏡王—大鼎獻因釋放了鏡童而得到鏡童的協助，更結合真實世界中人們的幫助，深怕因此遭受到鏡王—大鼎獻的譴責而受罰，眼見情勢不對，紛紛逃出此界，潛伏於這世界之中，伺機而動…



番外篇三：今世輪迴報 皆因前世緣…

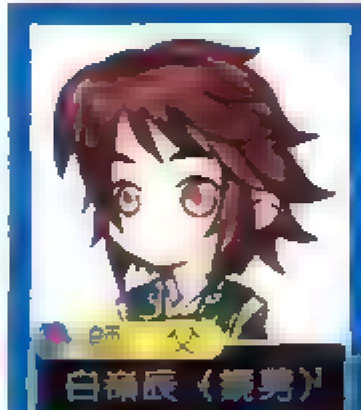
前世的一切因緣，決定了今世的一切輪迴，天人、人族、修羅與鏡童，中間的關係糾葛，究竟到底為何而生?!人與人間的情愫，又因合而起?！

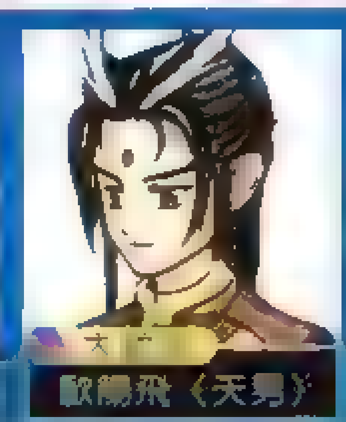




長陽城中情愛糾葛的人際關係

前世關係圖



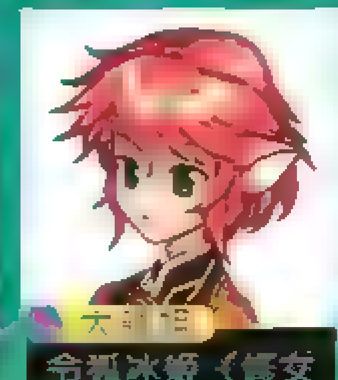






因過去的世仇成為死敵



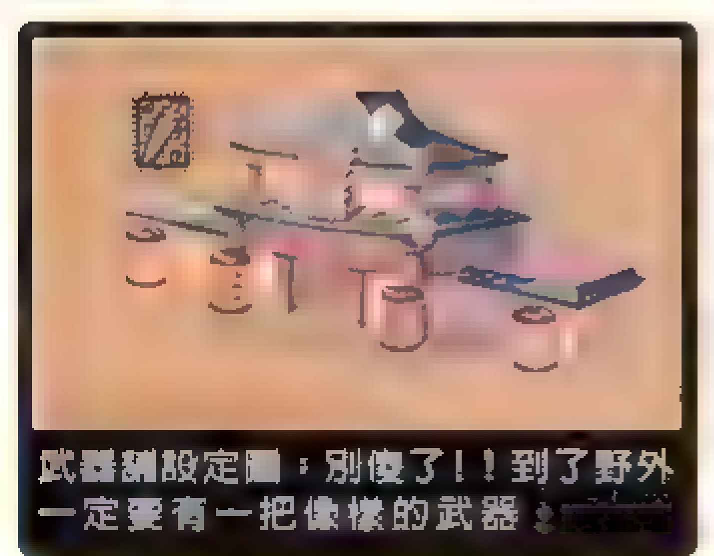






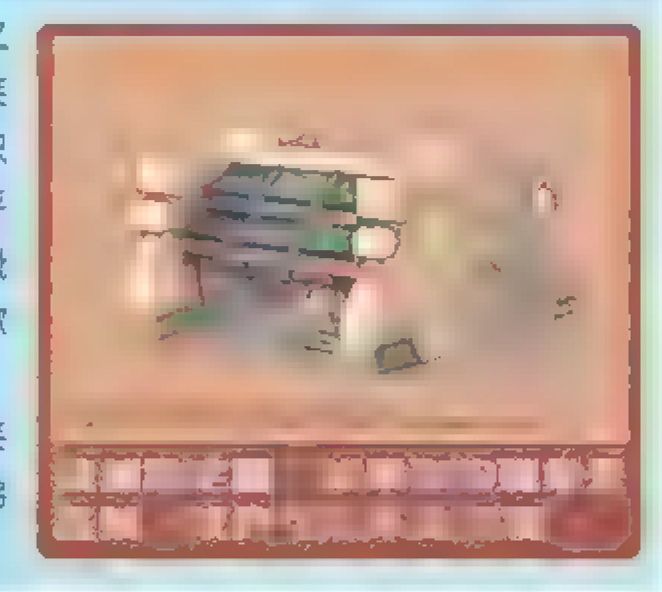
青梅竹馬的澀情

唐小鶯是個亭亭玉立、冰雪聰明、伶俐可人，是個人見人愛的女孩。自小在父親白韜辰的教導下，飽讀詩書五經，琴、棋、書、畫樣樣精通，看似柔弱的外表下，擁有韌性堅強的個性。自小就愛與兩位師兄作伴，因此要求父親，讓她跟師兄們一同習武，好勝的個性更讓她成為文武雙全的才女。因為是青梅竹馬，所以師兄妹的感情相當好。心地善良的唐小鶯，從小就得師兄們的疼愛，尤其是二師兄—伍松，自小對唐小鶯就情有獨鍾，疼愛有加，凡事想先想到小師妹，隨著年齡的漸長，這份疼惜也漸漸轉化成了愛慕。而這一切大師兄—歐陽飛全都能感受的到，也不斷鼓勵伍松對唐小鶯付出的心意。


武器舖設定圖：別傻了！！到了野外一定要有一把像樣的武器

落花有意流水無情

大師兄—歐陽飛，生性憨厚耿直、知書答禮，又是翩翩美少男，深得白韜辰的寵愛。而面對一個溫文儒雅的才子，小師妹當然動心，只是，對於小師妹的愛慕之情，歐陽飛只能敬謝不敏，因為早在幾年前，他的心已經給了當年在長陽城慶典之中給他一個溫暖笑容的她—織音，只是那一笑，卻似乎註定嘲弄了歐陽飛的一生，因為，歐陽飛始終不知道，給他這抹淡淡的笑的，竟是世仇的弟子。





變質生恨的愛情

愛女對於歐陽飛的情愫，白韜辰當然都看在眼裡，對於歐陽飛的心情當然也能體會，面對著親生女兒的幸福與愛徒的情感，讓白韜辰責感兩難。但白韜辰終究妥協於人類的私心，決定將自己掌上明珠的幸福，交給自己最信任的愛徒，於是將唐小鶯許配給歐陽飛。而當伍松得知這個訊息之後，痛不欲生，他無法理解師父的用心，更無法體會師兄的無奈，由愛生恨的情緒讓她戰勝了理智，於是想要殺害歐陽飛，奪回心愛的小師妹。沒想到，在歐陽飛練武之時，伍松拔刀衝出想要刺殺他，但刀劍無眼，卻在歐陽修不留神之中，失手殺害了伍松。


修羅飛簷走壁的身影

情同姊妹的友情

令狐冰姬與織音，自小都是被棄養的小孩，從小一起長大。小時後在大雜院內做童工維生，冰姬看不慣嬌小的織音經常受到大雜院內的姥姥虐待，便帶著織音離開了大雜院，此時恰巧撞見了翔逸，翔逸見兩女孤苦無依，心疼兩個小女孩，便收養他們，教導他們讀書、練字、彈琴，帶著他們一起修道習武。而令狐冰姬，從小個性就獨立好強，沿襲到翔逸的一身好武藝；樂觀開朗的她，贏得許多人的喜愛，尤其更是師父—翔逸的開心果，是翔逸最得意的門生一個。當然，小師妹—織音也以令狐冰姬為榮，很喜愛這個姊姊，經常跟著令狐冰姬到處遊玩，粘著令狐冰姬，當然對於令狐冰姬一切事情，她都瞭若指掌，並且會幫著她。就連令狐冰姬愛上了師父世仇的弟子伍松，她也都跟著幫他一起欺瞞著疼愛她們的師父。


朱雀塔設定圖：聳入雲端的塔頂似乎是禁地

復仇玫瑰下的慘情

令狐冰姬與生俱來一種特別的美，一種令人無法抗拒的甜，但她卻始終鍾情於伍松，當她得知伍松的死，傷心欲絕，她無法原諒歐陽飛。於是偷了師父—翔逸的法寶，決定隻身前往暗殺歐陽飛。織音深知歐陽飛武功匪淺，害怕師姐受到傷害，趕往想要阻止令狐冰姬時，不料令狐冰姬已被歐陽飛所傷，成了歐陽飛劍下的冤魂。織音見到從小一起長大的姊姊，竟被歐陽修所殺害，她恨透了他，紅了眼，鐵了心，帶著劍奮不顧身的往前衝去，想為師姐報仇。



五味雜陳下的痛情

當歐陽飛見到織音時，整個人幾乎崩潰，因為他始終不知道，原來他深愛的女子，竟是世仇的愛將；而他自己，竟傷害了自己所愛的女人，殺害了與織音情如姊妹的令狐冰姬。看見織音如此傷心欲絕，他無法原諒自己的無知，這樣錯綜複雜、五位雜陳的心情，讓他決定放棄自己，決定讓織音結束了他的生命，臨終前他將一切告訴了織音。而深愛著歐陽飛的唐小鶯，知道心愛的男人被殺害後萬念俱灰，最後削髮為尼，出家修行。



長陽城設定圖：長陽城大門與其著名的渾天儀。

情愛糾葛下的悲劇

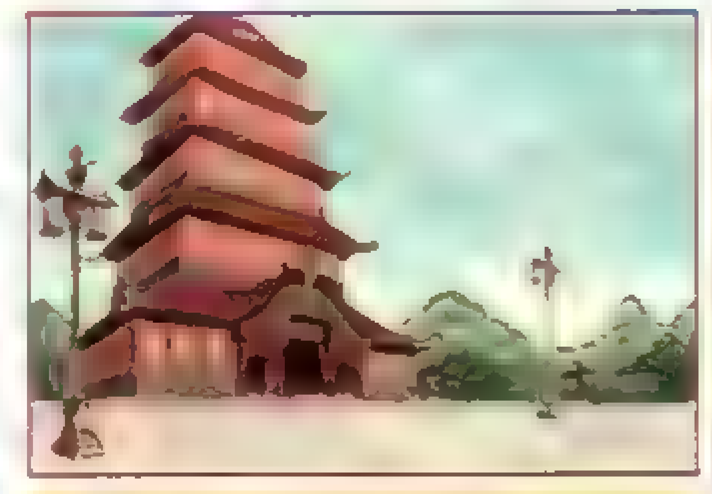
白嶺辰痛失三位愛徒，原本的修道之士，喪失所有應有的理智，找了翔逸興師問罪，展開殊途死戰。兩人大戰之餘，恰好世外高人一九天幻女路過，以為翔逸又為非作歹，便出手幫了白嶺辰，以飛劍殺死了翔逸。就在此時，織音出現，他告訴白嶺辰與九天幻女這一切。九天幻女懊惱萬分，決定退隱山林，不再過問凡事，專心修道。白嶺辰也因這一切的打擊，終於失寵而去，最後終也大病去世。



傢俱店設家圖：或許你會想精心設計自己的家園。

番外篇四：煉戀情深的鳳凰塔

在許久以前的神話時代，女媧神創造的生物中，有許多是具有毀滅性危險的妖魔，為了避免這些妖魔擾亂世界，使用一種叫做煉妖壺的神器，把這些危險妖魔關在煉妖壺中，並自由一位神仙管理。後來，有少部份妖魔從煉妖壺逃了出來，並且帶走煉妖壺，潛伏在人間，這些妖魔裡面，以巴蛇，火鳳凰與蛟龜的力量最大，並且指揮其他妖魔，與人類相抗。三大妖魔其一的火鳳凰，他的巢穴就在長陽城東南方的鳳凰塔，長陽城的居民畏懼火鳳凰的力量，也不敢隨便靠近。



鳳凰塔是長陽城居民畏懼的禁地



女媧台設定圖：女媧補天是遠古流傳下來的傳說，此為其遺址

人妖相戀的淒美愛情

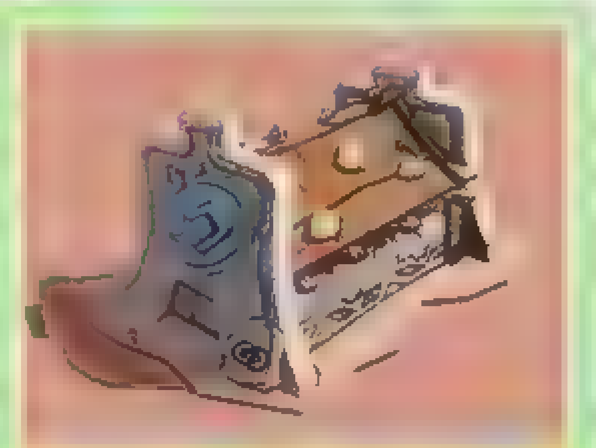
有些人知道一些鳳凰塔的故事，傳說是以前是個叫做火鳳凰的妖魔，她也曾經化身成人形，居住在長陽城，並且與一個人類相戀，後來有一年發生嚴重的乾旱，城陽城的道士們求雨不成，轉而指責是跟人類住在一起的火鳳凰害的，因為火鳳凰的妖力極大，想剷除火鳳凰也死了許多人，於是殘存的長陽城道士計謀，利用火鳳凰的戀人，把火鳳凰封印在長陽塔，火鳳凰的戀人也因此困死在塔中；後來長陽塔就被稱為鳳凰塔。沒有人想靠近，也有人說，火鳳凰並沒有被封印，是因為她的戀人被害死在塔中，所以她定居在那裡，斷絕與長陽城的來往。



翟夜谷氣氛圖：在這荒原漠地似乎有不尋常的事即將發生……

長陽人心中的恐懼

長陽道士因為這個功績，人們讓他們在長陽城建造新的道觀，雖然表面上大家認為已經平安無事，但是心底下的恐懼揮之不去，知道火鳳凰隨時可能會報復。無數"勇敢人士"說他們要去鳳凰塔證明大家只是在自欺欺人，也隨著這些人的下落不明而更增添不安，火鳳凰無時不刻的，掌握著長陽城的恐懼。鳳凰塔原本是長陽道士的道觀，建築結構屬於八角塔，內部間隔五層，如果火鳳凰的故事只是虛構的，原本道觀內的神像，擺設應該還是原來的樣子。眼尖的聰明人應該看的出來，塔外的雕飾是鳳凰樣式，這並非屬於長陽道士的圖騰，要是原本這座塔就是建造成這模樣，那火鳳凰的傳說可能根本就都是虛構的，不管虛構與否，人們所畏懼的鳳凰塔，仍舊挺立在那，等待你的造訪……



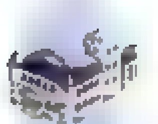
錢舖設定圖：以布錢當作當初創店的造型，頗具時代義意。

幸福 Online

◎研究製造所：Sammy　◎販賣流通所：第三波
◎遊戲類型：線上角色扮演　◎科技需求：P3-500、128MB

預定推出日 年 8月

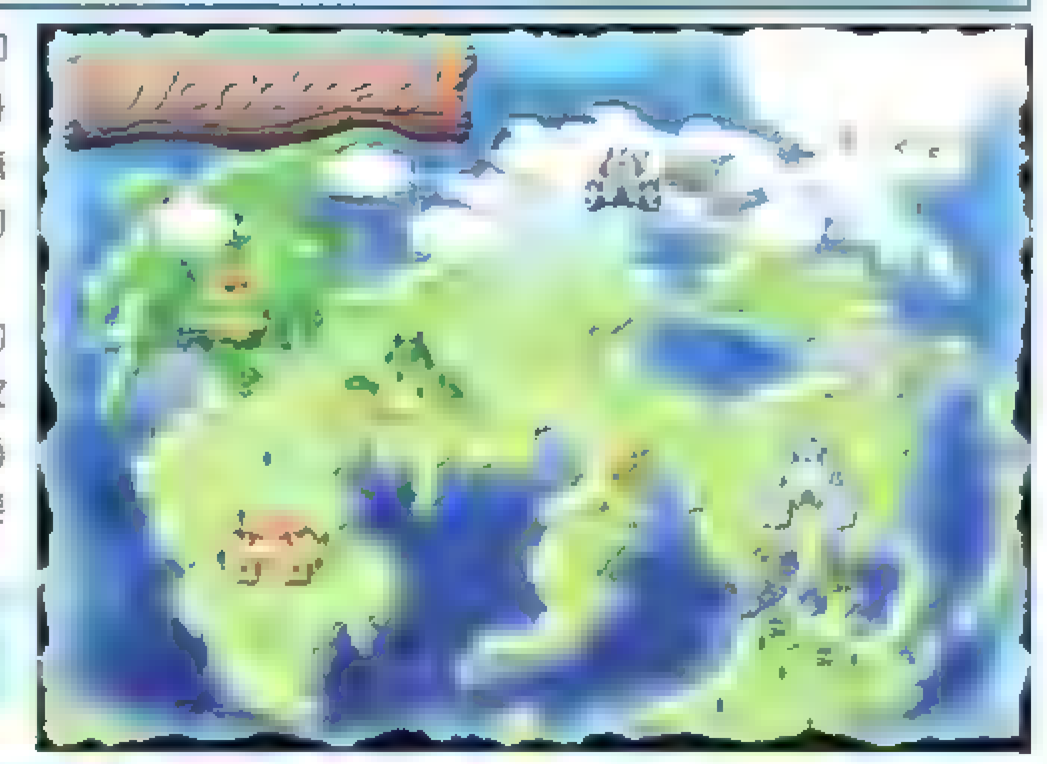
由戲谷引進日本颯美(Sammy)《幸福online》，刺激的冒險舞台，以3D畫面呈現出中世紀歐洲風格的幻想世界「布雷塔利亞」，存在著各類種族，整個世界的角色跟怪物都是使用超可愛的筆法描繪。而此次小藍將特別介紹「布雷塔利亞」大陸上的四大國家「溫茲聯邦」、「羅蘭共和國」、「果頓皇國」、「米克雷帝國」的特色及各國的領導人的特徵與遊戲中的六大職業哦！國民們是一定要看的啦。^^



四大國家 讓你先睹為快

四大國家之間存在歷史上的分合、戰爭和平的糾葛，互相競爭卻又和平相處的各種矛盾，皆會在各種劇情任務中呈現，讓你感同身受。最特別的是國家之間還存在著前線的「資源爭奪戰」，成功地攻下資源生產地的國家會因此而擁有更多的寶貴資源，使一成不變的遊戲世界從而成為動態的舞台。

當國民在設定好自己的角色造型後，即可進入「布雷塔利亞」的世界地圖畫面，可選擇這四國之中任一國做為自己的國家，每個國家都擁有各自的歷史背景及周遭地理環境，但是對遊戲進行不會特別有利或不利，國民們可任意選擇自己喜歡的國家哦！以下為各國的主要特色及說明，提供給國民們參考。



你喜歡「STRUGARDEN」的哪個國家呢？

各國勢力 消長不斷

「布雷塔利亞」裡的各國，為了確保資源據點，彼此不斷地在各地發起小規模的戰爭，何謂「資源據點呢」？意指國民們可在此特殊區域中獲得物品合成的材料。同時國民們想要進入此區，則必須具有特殊區域支配國國民的身份，才能進入哦！若玩家們屬於其他國家的國民者，只要願意付出相當代價的話，同樣也可進入「資源據點」！

「資源據點」為什麼那麼重要呢？因為冒險者可從中獲得重要的生活補給品。也就是說，母國可支配的「資源據點」越多，該國的冒險者不但能更容易的獲得這些重要的補給品，還能帶動國家的經濟繁榮呢！





因此，為了搶奪「資源據點」的支配權，隨時隨地都可能發生戰爭哦！若每國民都能參與作戰的話，對母國勢力的擴張有很大的幫助唷！同時，根據戰功也能從母國那裡得到報酬。目前四國的勢力幾乎是均等的，國民們趕快選一個你喜歡的國家吧！

各式各樣的人物造型齊出動



～接下來就讓我們深入地去了解各國的歷史背景與領袖們吧～

溫茲聯邦

這個位於大陸西北部的聯邦國家，由精靈、半精靈、矮人等多民族組成，是200年前由「果頓皇國」災難下逃生的「魯坎平原」人民跟「露登奴森林」的4亞人族所創建的國家。聯邦最高評議會是由五個種族的長老所組成，但是現在主要民族卻消失行蹤，目前只剩下人類居住了，至於消失的原因，目前尚無資料可考。其首都「魯比塔那」則是利用古代魔法國家的遺跡所建造而成。



本國重要人物為「溫茲聯邦」元老院長老「修拉塔克」

外表溫和、率性的43歲中年男性。是個有點古怪的人物，很難知道他到底在想些什麼，令人難以捉摸。不過，聽說他似乎想在「溫茲」的首都找出古代都市的遺產，並將它占為己有，趁機稱霸大陸。

羅蘭共和國

位於大陸西南部的羅蘭共和國，在崇高理想的推動下，於50年前發動獨立戰爭，脫離「米克雷帝國」而建國。就目前看來似乎已將當初的理想廢棄殆盡了，現在政治上呈現一片的腐敗且嚴重的貪污。而另一方面，由於位於富庶的穀倉地帶並擁有巨大利益的海上貿易，使國民的生活十分富裕，城鎮充滿了朝氣與活力。

本國重要人物為「羅蘭共和國」評議會議長「亞朱多菲爾孔西斯」

62歲，男性，是個只對自己的權勢有興趣的政客。在一連串的機緣巧合下成為共和國中最高權力者。是現存國家中最差勁的執政者。

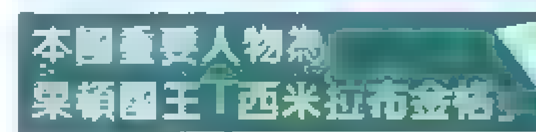


花草樹木環繞的「溫茲聯邦」

從困頓中復興的「米克雷帝國」

果頓皇國

位於大陸東北部的獨裁國家，孕育強壯戰士、擁有強大的軍隊，開國至今，國家的體制始終如一，自是四國中歷史最悠久的國家。國境內擁有大量古代「肯法尼斯帝國」的遺跡，北方的伊雷德山脈，是婁罕納魔王被封印的地方。在獨裁君主「西米拉布金格」的領導下，編制了壯盛且強大的軍隊，三百年來為了抵禦它國的侵略，隨時都處於備戰狀態，是個國家預算幾乎都全數用於軍事上的特異國家。由於是從前封印「婁罕納」魔王的英雄－「雷朗固魯泰」的誕生國，曾有一段時間該國獲得全世界的敬畏。近來年由於對「米克雷帝國」發動侵略戰爭失敗，加上國土位於極寒地帶，幾乎無法收成，國家整體陷入困頓狀態，便開始向他國掠奪來彌補不足。



本國重要人物為果頓國王「西米拉布金格」

51歲，男性，既是國王也是一名猛將。體格高壯，大鬍子是他的特徵。雖不像前幾代君主善於治國，卻擁有優秀的下屬輔助。最近因為老是敗給「米克雷帝國」，正在伺機反擊中。

米克雷帝國

位於大陸東南部的君主立憲國家，五十年前是「布雷塔利亞」中領土最大、首屈一指的大國，由於地方諸候不服「契布德里烏斯」皇帝，因而發動叛亂，戰爭最後以講和收場，帝國西部因此獨立成「羅蘭共和國」。五十年前「羅蘭」獨立戰爭剛結束時，國家呈現疲憊的狀態，但是近年來自盟主「阿斯雷伊」上台後，經濟、軍事都得以迅速復興，並獲得人民的愛戴與支持，擁有豐富的礦產資源、興盛的出口貿易、良好的經濟發展，讓每個國民都具有高度的生活水準。而唯一讓這個復興帝國感到不安的是，與「亞頓姆克」的背水一戰。



本國重要人物為米克雷帝國皇帝「阿斯雷伊」

金髮，33歲優秀男子，智勇雙全，最大功勞就是將衰敗的帝國復興。他打敗所有「果頓皇國」的侵略，而得到全國人民的讚賞。現在雖致力於產業的復興，但始終覺得自己是軍人的身份。

國家□□的互動劇情

四大國家之間存在著非常緊密到戰爭狀態等幾種外交關係，國民所創造的人物將屬於這四個國家的其中之一，每個國家也擁有不同的政治型態，你會想要選擇哪一個國家呢？還是要磨練自己的個性呢？讓我們一同進入夢幻的「布雷塔利亞」的國度冒險吧！



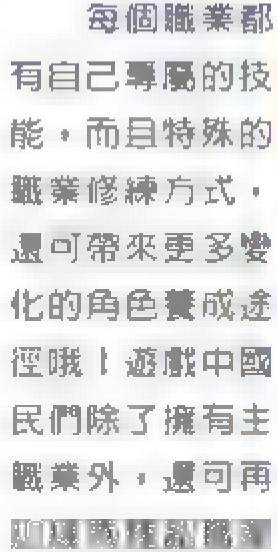


角色的攻擊畫面

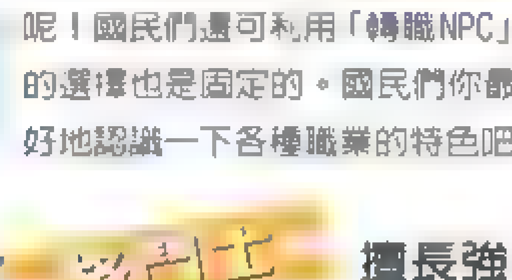
六大職業 讓國民們盡情發揮

在「布雷塔利亞」的世界中，共有六種不同職業可供國民們選擇哦！有戰士、格鬥士、盜賊、守護魔導師、黑印魔導師、精靈魔導師。創造每個角色時，國民可從自行設定好的職業中，選擇一個自己最喜歡的職業，一但國民們選定好自己的職業後，就無法任意轉換囉！





武器、防具任他挑



每個職業都有自己專屬的技能，而且特殊的職業修練方式，還可帶來更多變化的角色養成途徑哦！遊戲中國民們除了擁有主職業外，還可再[redacted]呢！國民們還可利用「轉職NPC」來設定副職，同樣地，每種副職的選擇也是固定的。國民們你最喜歡那一種呢？本期就帶大家好好地認識一下各種職業的特色吧！

戰士 使用多樣的武器，是近距離的戰鬥專家



格鬥士 擅長強力空手技能的武道家

副職的選擇是「戰士」跟「守護魔導師」

「格鬥士」的特徵不外乎是其壓倒性的攻擊能力，這可是其他職業都比不上的喔！可以裝備的武器只有套在拳頭上的武器（就是像拳套那樣的東西啦），在某些情況下也因擁有比「戰士」更強大的攻擊力而自豪。經過不斷地成長後，不但能使用多數威力高的攻擊技能，還可學到發射氣功進行遠距離攻擊喔！

需要注意的是，「格鬥士」造成的傷害力是屬於衝擊性的，因此對於特定的敵人就有不同的攻擊標準，例如，想對付像史萊姆這種耐衝擊力的怪獸，難度就高些需花費較大的功夫；相反的，像骷髏兵這種不耐衝擊力的怪獸，就可輕輕鬆鬆把它給打敗囉！

「格鬥士」因為無法裝備防禦力高的防具，當其處於攻擊不斷的最前線時，常常是險象環生，因此「格鬥士」比「戰士」更需要留意剩餘的HP值。

盜賊

豐富的特殊技能，是遠距離的攻擊高手



黑印魔導師

駕馭黑暗的力量，陷敵人於困境

副職的選擇是「精靈魔導師」和「盜賊」

「黑印魔導師」能在戰場上預測敵人行動，設置陷阱陷害敵人。「黑印魔導師」的黑印，指的是利用黑暗的力量在戰場上繪出魔法陣，藉著這個魔法陣可以給予敵人致命的一擊，或是減弱能力的處罰。更奇妙的是，設置的黑印只有「黑印魔導師」自己才看得見，其他人是無法察覺的。

向黑暗能量借力的「黑印魔導師」，除了可以使用「闇之儀式」，在地面布下「詛咒的魔法陣」之外，還可以施放各種弱體魔法哦！這些黑魔法技能，大多數可以容易地和其他職業的技能組合，隊伍中若有黑印魔導師，則可以大大地提升隊伍全體的戰鬥能力唷！

但是，黑印從出現到消失會一直吸收施法者的力量，故施展技能時要特別小心，因此與其他職業相較之下，在戰場上的應變能力較不佳。



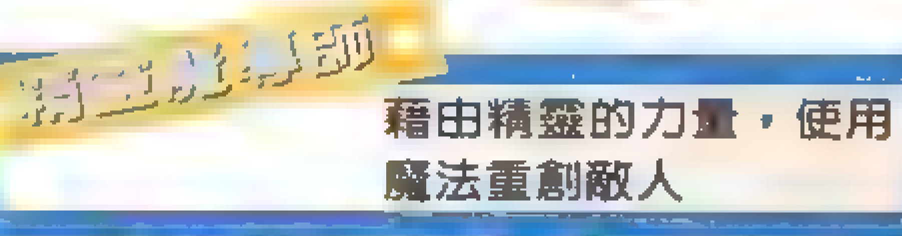
守護魔導師

使用回復魔法支援伙伴的守護者

副職的選擇是「格鬥士」跟「精靈魔導師」

「守護魔導師」擁有回復和治療的能力，是在後方支援同伴們最重要的角色。他可以利用各式各樣的回復、治療、提升能力或產生屏障的魔法來守護伙伴們。與其他魔導師不同的是，可以裝備一些防禦力高的防具，是「守護魔導師」重要的特色之一。

由於攻擊技能的種類很少，一般來說「守護魔導師」較不適合單獨冒險。其擅長的技能為全部恢復，適合在組隊時，專心擔任隊伍中的後衛工作。整體而言，雖然職業成長較慢，但也是隊伍中不可或缺的成員之一。



精靈魔導師

藉由精靈的力量，使用魔法重創敵人



介紹了這麼多《幸福online》遊戲特色後，國民們是不是蠢蠢欲動、迫不及待的想玩玩這款充滿臨場感的 3D 舞台及傳統日式 RPG 精神的線上遊戲了呢　最快何時可玩到這款遊戲呢　據戲谷表示，近期即將展開封閉測試者的招募活動，希望各位國民們多多注意《幸福online》STRUGARDEN 官方網站首頁所公佈的最新消息哦！

風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌

研究製造所：弘煜　販賣流通所：弘煜
遊戲類型：戰略角色扮演　科技需求：PIII 550、128Mb

預定推出日 年

經過連續幾期的《風色幻想III》報導，國民們對於《風色幻想III》的劇情、世界觀及系統，也應有個深度的瞭解吧？這一次的《風色幻想III》報導，薑薑特定從製作小組那取得在遊戲中會登場的所有職業，這回想知道風III一階和二階職業的國民們可有福啦!!想了解各個職業的職業特性嗎?!那麼可要清楚地看下去喔!!

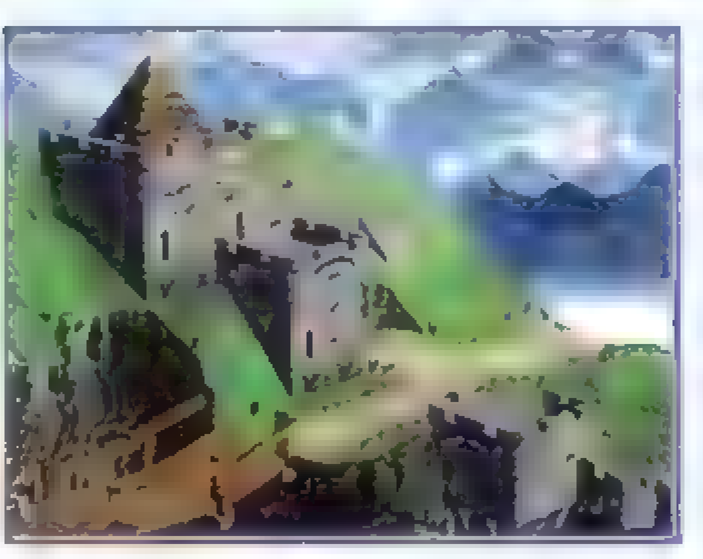
職業進化系統 突顯職業特性

二階職業進化系統

玩過RSLG的玩家們應該清楚團隊作戰可說是戰鬥的靈魂核心，利用每種職業的特性相互補足，如此一來，戰場才不會是個人的獨秀舞臺，而是屬於團體的舞台，這一次的職業種類分為劍士系、武鬥家系、弓箭手系、盜賊系、魔法師系及祭憲師系六大系統，每一大系統各分成一階職業與二階職業，關於職業的進化條件，據薑薑所得到的情報顯示，似乎是由劇情來觸發。這一次製作小組相當地強調職業特性的重要性，目的在於讓每個角色都有屬於自己的戰鬥定位，玩家們必須依戰況適時地結合運用。



職業特性的顯著



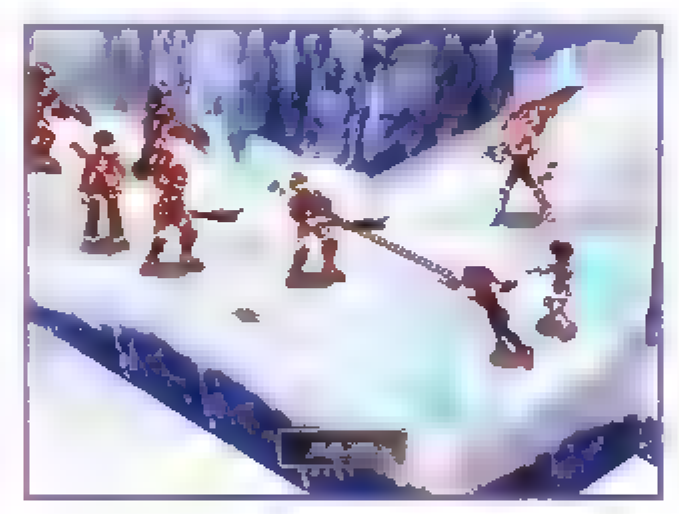
在職業特性的方面，風III對於每項職業的能力成長率部份，都採用數值設定來加以限制，比如說：祭司的生命力絕對無法超過騎士的生命力；相對地，騎士的精神力也是無法超越祭司的精神力。不過，這些能力數值變化並不能完全突顯出職業的特性，必須藉由技能來呈現。每項職業的技能大都能讓玩家清楚地了解該職業的戰鬥定位，比方說：攻擊力低、魔力高的聖靈導師，負責的部份就是在隊伍的後線，以強大的元素型魔法重創敵人；擁有高命中率、貫通能力的火槍手，則是專門攻擊敵方障礙的魔法師；具有高機動力、高防禦力的騎士，以自身的優勢來保護隊友免受敵人的侵襲。

武聖與暗殺者 多樣快速的攻擊

武聖與暗殺者雖是由武鬥家進階轉職而來，但是這兩個職業的體系是完全不同。武聖的技能分成拳技、踢技、投技三大系統，因此武聖的技能數量可說是全職業之冠，選擇單一系統來學習的話，那麼最終習得的特技，其威力一定會是最高的；反之，全部都去學的話，則武聖真正的實力是無法發揮出來的；而暗殺者的技能主要是物理攻擊附加異常狀態攻擊，另外暗殺者擁有一項特殊的技能－「審判之鍊」，這項技能可以改變直線距離上敵人的所在位置。雖然武聖和暗殺者沒有像騎士般強大的防禦力，可是他們具有高攻速、高迴避率等特性，可以在短時間內重創敵人、迴避敵人的攻擊。



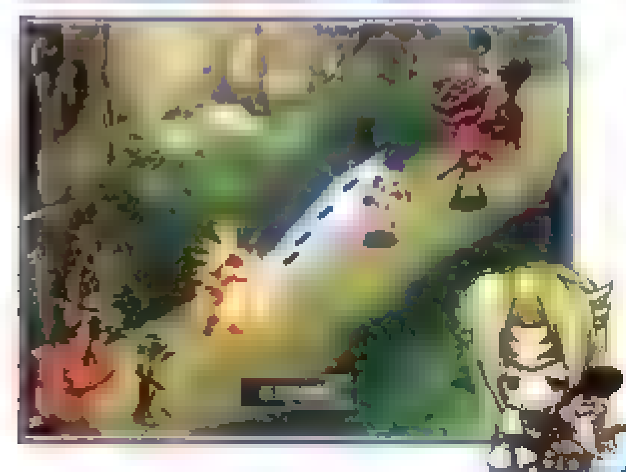
以熟練的拳系技能所學出的超強擊將更…敵人





獵人與火槍手 強化型的遠攻職業





遊俠 具有高移動力的斥候

遊俠是遊戲中最後才加入我方陣營的職業，雖然也沒有像騎士的攻擊力、魔法師的魔攻力等優勢，但可以好好地利用遊俠天生具有的高度移動能力，先行搜括戰場上的寶箱。此外，也能使用「偷竊」技能來盜取敵人身上的稀有寶物，以強化我方隊友的整體能力。在遊俠的眾多技能中，有一項技能挺特殊的－它不是攻擊技能，也不是回復技能，更不是個輔助技能，它的結果是隨機性的，也就是說，第一次使用它的時候，出現的結果是火焰魔法；第二次使用後，卻產生幫敵人補血的情況。一般來說，這種技能的實用性似乎因為其隨機性因素而降低的不少，不過據製作小組的表示，這項技能只要把等級練到滿的話，便具有讓敵人即死的強大能力（對頭目雖然無效，可是其它的攻擊結果可是無視防禦力喔～），對於遊俠無強大必殺技的設計來看，這項技能是值得投資的。

斷罪之翼 組織關係圖

《冷夜皇帝・曼菲斯特》

《聖殿公主・傑麗斯》

《尼魯主教－費恩》

《香格里拉富商・克萊普》

《護國英雄・雷歐哈特》
（斷罪之翼組織最高負責人）

（聯合統轄）

《羅札將軍・雷菲娜》

《聖殿將軍・拉法利爾》

《時律的巫女・愛西亞》

[GERMINATE]

《藍斯》 《艾爾札克》
《烏德斯》 《希絲緹娜》
《幽彌》 《安潔妮》

《雷徹》 《九音》
《雪玩》 《帕魯瑪》
《愛斯玲》 《凱琳》





天堂二：初章

- 研究製造所 NCSoft
- 販賣流通所 吉恩立
- 遊戲類型 網路角色扮演
- 科技需求 P4 1G 256MB RAM GeForce以上顯示卡

預定推出日 年 7 月



《天堂二》預定於七月中旬改版成「初章」，內容包括有開放攻城戰、新區域地圖和城堡、地龍安塔瑞斯、幼龍寵物、新套裝以及血盟小屋等等，想必暑假檔的天 2 又會引起另一番腥風血雨。等級還不夠的玩家們也快趁這機會快點提昇自己的等級，也審慎挑好有可能入主城堡的血盟，功成之後自然有享用不盡的榮華富貴！尤其當別人還帶著幼龍的時候，自己騎著成龍時的那種優越感就值回票價了。

新增地圖區域

亞丁城鎮

是整個大陸規模最龐大、美麗的城市，建造於圍繞亞丁城的巨大外城內，是名副其實的王國首都，其規模、雄偉程度，不是其他村莊可比擬的。



亞丁城鎮

昂赫瀑布

以格蘭肯神之力形成"遺失的高原"時，原本在這裏的小型瀑布，由於地形的急遽變化，變為高達數千米的巨型瀑布，並由神的力量形成，所以叫做昂赫瀑布。



昂赫瀑布

亞丁城

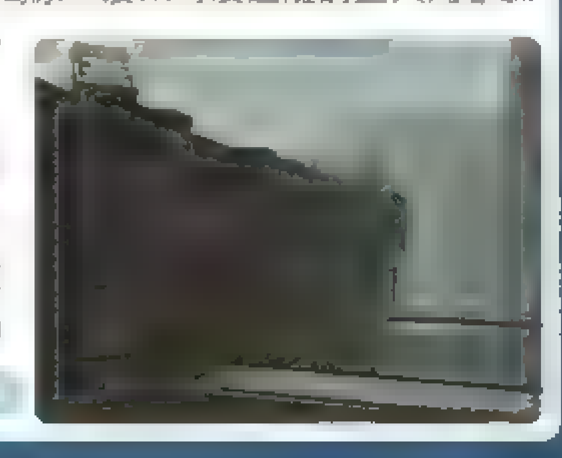
是亞丁王國最大城鎮，城堡與村莊形成一個巨大的基地，由柱子支撐著，並由巨大的外城圍繞著。據說，亞丁城是以流傳於少數民族的巨人建築樣式為基礎建造而成，規模、等級、雄偉程度是大陸第一。



亞丁城

巨人洞穴

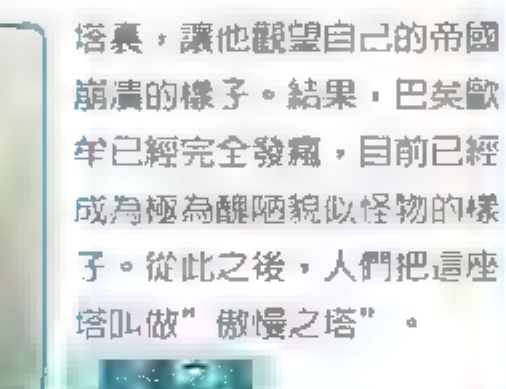
在神話時代被遺失的高原，沒來得及逃離的巨人為了躲避殷海薩憤怒眼神，開始隱匿在高原附近的洞穴。隨著永劫的歲月流逝，這些巨人開始逐漸退化，喪失智慧，遺失所有上等種族的品德，淪落為卑賤的妖魔。



巨人洞穴

傲慢之塔

原艾爾摩瑞丁帝國的皇帝巴奘歐牟因妄想得到神的力量，下定決心為了到神居住的天上，動員全帝國的力量開始建造"永遠之塔"，但是因挑戰神之權位而震怒了殷海薩，因此散播疫菌把造塔的技術員與魔法師全部殺死之後，將巴奘歐牟皇帝關在塔頂，並下達不老不死的詛咒，被困數百年於塔裏，讓他觀望自己的帝國崩潰的樣子。結果，巴奘歐牟已經完全發瘋，目前已經成為極為醜陋貌似怪物的樣子。從此之後，人們把這座塔叫做"傲慢之塔"。



王者之墓

艾爾摩瑞丁帝國時，是埋葬王族的墓地，至今，地位崇高的貴族和聖人死後還是安葬於此，統一亞丁王國的拉烏爾和他的兒子特拉比斯也埋葬於此。



王者之墓

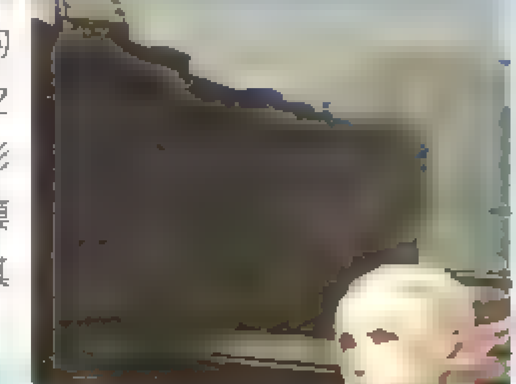
燃燒的沼澤

這裏原本是普通的沼澤地帶，但過去被一個魔法師利用作為魔法生物實驗之後，所有怪物開始變種，變成會施展火焰魔法的地方，其後一般人把這裏開始叫做受詛咒的火燄森林。


燃燒的沼澤

鏡之森林

鏡之森林是模仿其他種族外觀的怪物出沒之地，這裏的生物是從席琳衍生的妖魔之一，是席琳模仿所有種族的形狀製作而成的怪物，但只是模仿了其樣子而沒有自我，對其他種族只有仇恨的生物。


鏡之森林

席琳的封印

據傳說，"席琳的聖地"是被天上趕出來的席琳女神生下龍與妖魔之後自願成為死亡之神的地方，是從席琳衍生出所有妖魔居住地的地方。


席琳的封印

幼龍飼育開放

增加了三種類型的幼龍，要得到幼龍必須完成[illegible]任務，各幼龍特性如下。

[illegible]之幼龍

攻擊力較弱，但具有強大防禦力，是在一定程度上可以充當肉靶的幼龍。由於具有挑撥技能，對於充當肉靶更加有利。儘管吃的飼料較多，但主人的等級會提升迅速。但是主人與寵物會受到同等的傷害，要快速反應才可發揮最佳效率。

由於主人的等級提升迅速，所以會比其他寵物消耗更多的金錢，消耗的飼料量大約為狼的3倍左右(此標準是以1個月的狼飼料為基準)。



風之幼龍

基本攻擊力較弱，但具有強力攻擊技能，整體狩獵效果還算不錯。但獲得的經驗值、金錢全部會花費在寵物的成長經驗值、飼料費及裝備費，消耗的飼料量大約為狼的2倍左右。



黃昏的幼龍

是攻擊力、防禦力均弱的觀賞用幼龍，對於戰鬥沒有什麼幫助。但是，由於消耗的飼料量相對較少，攜帶起來負擔也少。消耗的飼料量大約為狼的1/20左右，經驗值比較平衡，飼料花費較少。



同盟基本知識

[illegible]

只要是血盟等級5以上的血盟盟主，即可到建立同盟的NPC處申請創立同盟。

脫離同盟

同盟內的血盟可自行退出，不需經過同盟盟主的同意，但退出後的一天內無法加入其他同盟，隸屬同盟之血盟任意退出時，同盟不將遭受處罰。



同盟之解散

同盟盟主可不經其他血盟盟主之同意隨意解散同盟，但解散同盟的盟主在往後十天內不能創立新的同盟。同盟之解散不同於血盟，將會立即生效，同盟聊天窗等功能也會被立即中止，正進行同盟戰時也可發生同盟之解散、脫離及除名等情形，但攻城戰時無法解散同盟。由於同盟解散會立即生效，因此不需透過NPC而直接以「/解散同盟」指令進行

天外Online Mystina Online



- 研究製造所：雷爵資訊
- 販賣流通所：雷爵資訊
- 遊戲類型：MMORPG
- 科技需求：P3-500以上、128MB RAM

預定推出日 年 7 月

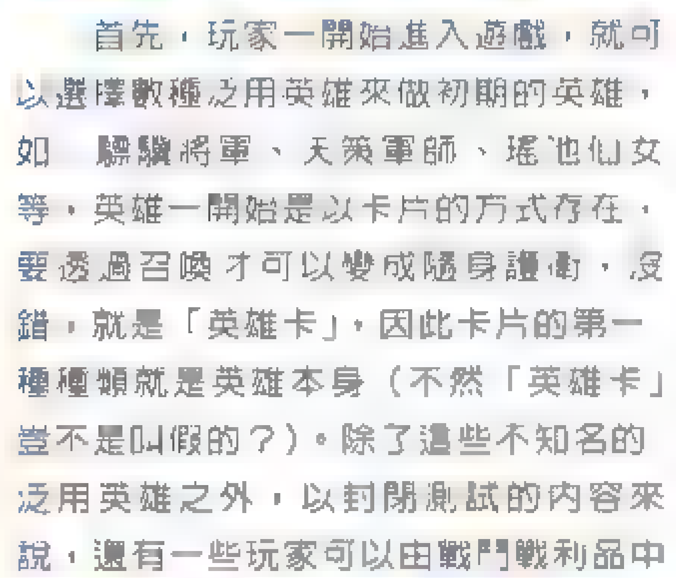
目前《天外online》已進入封閉測試的階段，遊戲中相對的也開放了相當多且有趣的的內容，例如：騎竹馬、紙娃娃系統、戰鬥系統、英雄卡片、工作系統等，其中最讓玩家感興趣的就是卡片與英雄的部分。在前一期介紹過「英雄AI系統」後，相信各位玩家對《天外Online》裡的英雄行動模式已經有完整的瞭解了，底下將進一步對英雄卡片系統以及工作系統作簡介，請繼續看底下報導：





英雄以卡片模式存在遊戲中

首先，玩家一開始進入遊戲，就可以選擇數種泛用英雄來做初期的英雄，如：驃騎將軍、天策軍師、瑤池仙女等，英雄一開始是以卡片的方式存在，要透過召喚才可以變成隨身護衛，沒錯，就是「英雄卡」，因此卡片的第一種種類就是英雄本身（不然「英雄卡」豈不是叫假的？）。除了這些不知名的泛用英雄之外，以封閉測試的內容來說，還有一些玩家可以由戰鬥戰利品中所獲得的英雄卡片，像大小喬、甘寧、張角等。其實除了這些之外，還有袁紹、祝融、張郃、黃月英、太史慈等大家都很熟悉的三國人物。聽到這兒，玩家可別以為《天外online》裡的英雄們都只來自於「三國背景」的人物喔！以後遊戲可是會慢慢增加不同的英雄人物讓玩家好好來利用的呢，據說下一個階段就是另一個英雄匯集的時代－「水滸傳背景」喔！





利用插槽替英雄增加能力

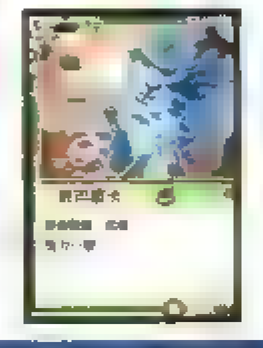


每位英雄所擁有的卡片插槽數量不同

這時候問題出現了！有了英雄卡之後，在戰鬥時英雄為何只會用近戰肉搏或普通攻擊，該有的遠距離法術或恢復術為啥都不會使用？這是因為你缺少了英雄專屬的「技能卡片」與「裝備道具卡片」！在視窗下方的「hero」區裡，打開並檢視英雄卡片，會發現右邊會有一排所謂的「slot」插槽，每位英雄能使用的格數不一，意思就是能裝備的技能個數會受制於格數的多寡，聽說如呂布、關羽等強力英雄有最多五格的技能裝備插槽。另外，說到這個卡片插槽的數量限制，擔心英雄的插槽不夠的話，「據說」將來會推出一種類似「釘書機」的道具，把「英雄卡片」多打出一些技能插槽，小尼只能說這種設計實在太kuso啦～而英雄卡上的插槽可插的卡主要分為三種：

❶ 主動技能插槽－主動技能卡

主動技能表示英雄能使用的技能或法術：每張英雄卡上至少有一格，最多也只有一格。主動技能本身會根據職業做區分，例如仙士用的主動技能卡，只有職業為仙士的英雄才可以裝備。



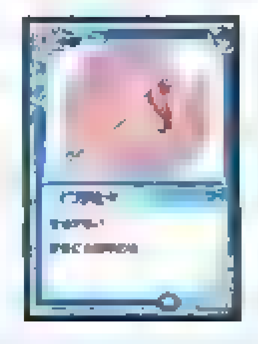
❷ 被動技能插槽－被動技能卡

被動技能即所謂的針對能力來加乘，例如：恢復體力的速度、增加敏捷度等等，裝備上去不需使用就會有效果：每張英雄卡上最多一格，在遊戲設定上是屬於較稀有的卡片，大多數泛用英雄卡在初始時可能沒有被動技能卡的插槽。



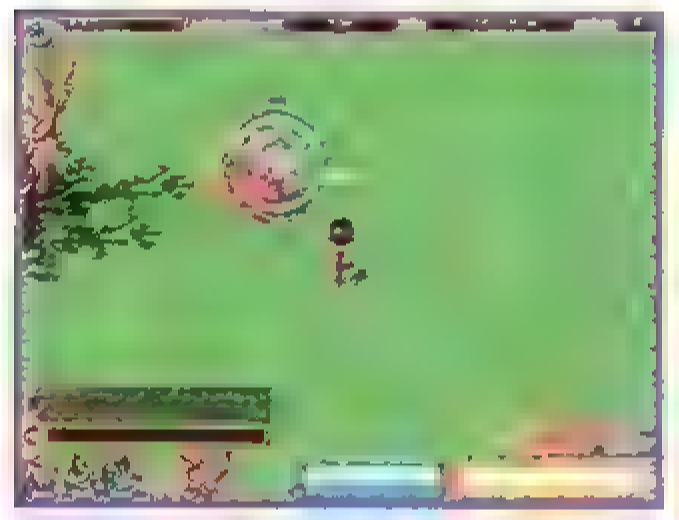
❸ 裝備道具插槽－裝備道具卡

每張英雄卡上最少一格，最多三格，可針對英雄裝備適當的武器、防具或道具等。另外，特殊卡片與特殊英雄搭配時有額外的驚人效果，例如：關羽拿到青龍偃月刀比其他人拿的加乘效果要來得更猛。



活用手邊的卡片

透過這些不同種類的卡片，還可以讓你的英雄跟別人不一樣，就算是都拿到呂布卡，也會因為裝上的技能與裝備卡的不同，而有所區別；那這些不同種類的卡片該怎麼好好運用呢？其中主動技能卡就是要對英雄執行特殊的戰鬥方針才會使用的技能，如法術與特殊攻擊技，裝備上去後，英雄會主動自己使用，不需要玩家手動控制，不過還需考量英雄本身的「積極度」設定，積極度越高的英雄，越會使用技能或法術；而被動技能卡則是裝備上去之後，不需透過發動，英雄本身就會自動顯示出效果的技能，如增加攻擊力、命中率、防禦力、迴避率等。此外，「技能卡片」也有五行的屬性及等級的限制；當英雄等級不夠時，就算有多強悍的「技能卡片」，裝備不了也只能躺在物品欄裡面閒置；五行的屬性則是在使用技能時要注意相生相剋的因果關係，不然打出來消耗了MP卻打不出效果，那可就太浪費囉！



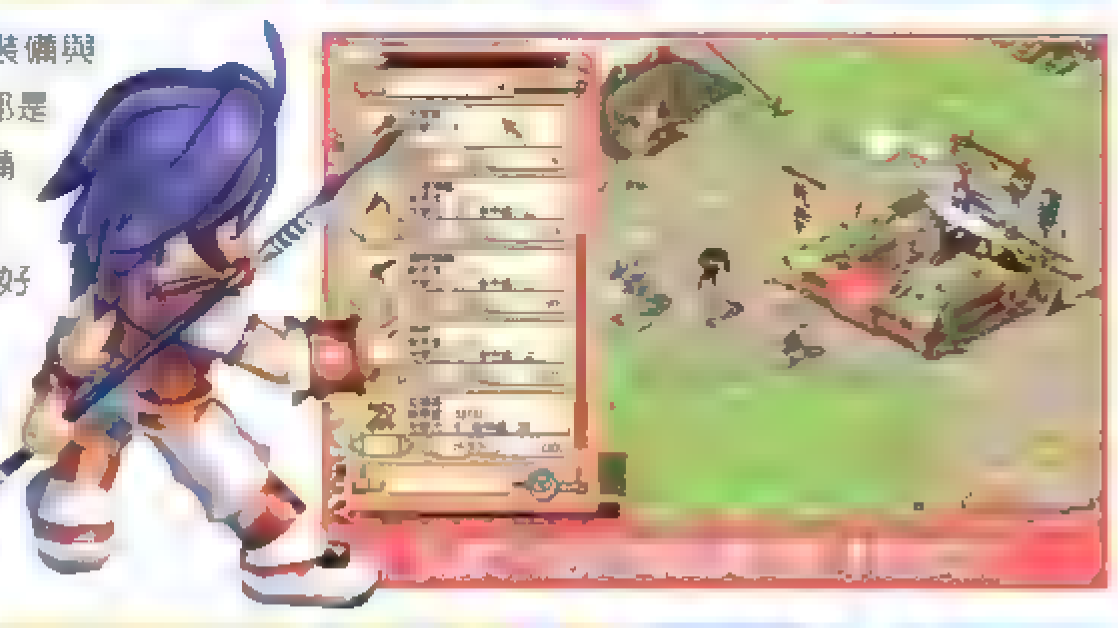


裝備卡也要考慮給適合的英雄

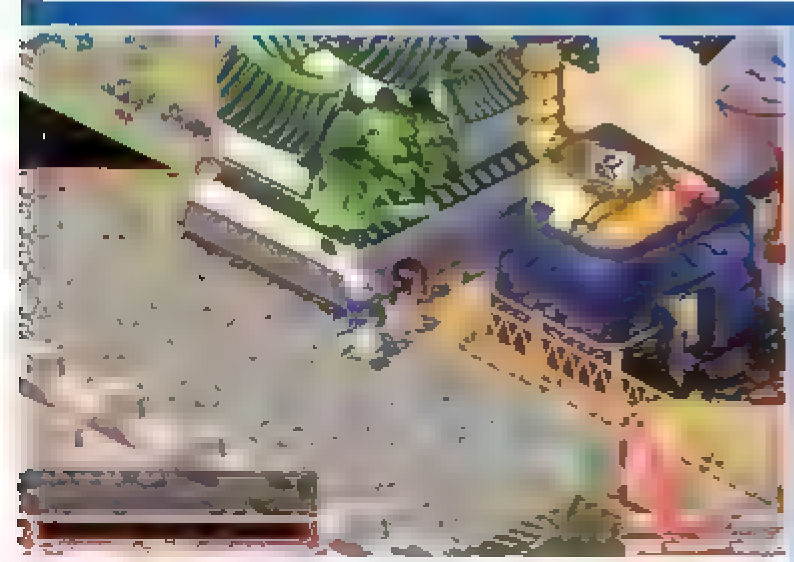
除了「技能卡片」之外，英雄也是需要穿防具、拿武器的，不然一上戰場打不出應該有的威力，被打的時候失血又特別多，相信你一定會受不了這麼遜腳的英雄吧！所以在《天外Online》裡，除了英雄使用技能需要「技能卡片」之外，用的、穿的裝備還需要額外的「裝備卡片」來放在裝備道具插槽上，讓英雄更有力、更耐打。「裝備卡片」也是需要靠打怪來獲得的，卡片上會顯示等級的限制、物品敘述及裝備效果。要是等級不夠，英雄怎麼用也是穿戴不了的；物品敘述則是對該卡片做的一些說明；裝備效果會告訴玩家英雄裝備後會有怎樣的加成效果。總體來說，玩家對卡片應該不會太難瞭解，都是很淺顯易懂的。除了一般的武器、防具卡片之外，更有所謂的特殊寶物卡片，英雄裝備後當然會有一些更有威力的特殊效果，讓你的英雄就是與眾不同！

打造專屬配備的工作系統

在《天外online》遊戲中，玩家角色所有穿戴的武器、裝備與物品，除了頭部裝飾品（指眼睛及嘴巴部分）與座騎之外，都是可以藉由工作系統所製作產生的，儘管打怪所掉下的寶物裝備更具價值，不過不是每次都可以好運地獲得驚喜。因此對於不想靠運氣、只求穩穩當當地獲得自己想要裝備的玩家，最好還是透過工作系統來取得。也就是說，玩家若是要裝備盔甲、頭盔、鞋子、各種武器，甚至風水師拿的符咒、藥師使用的藥品，除了比較基礎的裝備可在商店購買之外，大多都是要透過「工作系統」來製作，當然啦，不想自己製作的話，也可以直接跟其他玩家購買來取得。



人人都可以依需求去工作



▲好大的爐子喔～熱～

工作系統的種類

《天外online》的工作系統大致可以分成生產、製作與加工三個大項。

❶ 生產系

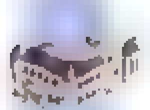
其中生產系工作類別主要是產生基礎的原料供給製造之用，例如：紡織技能能夠生產出製作皮帽用的其中一個原料，而生產系工作類別又區分有六種產物類別，分別是：挖礦、狩獵、伐木、採集、紡織、採砂。

❷ 製造系

製造系工作類別是以原料製作出成品，包括手中拿的武器、身上裝備的盔甲護具、頭上戴的頭盔、腳上穿的鞋子等等，另外也包括風水師使用的符咒與大家都用的到的藥品，這些全部都是要透過製造系的工作技能來產出。

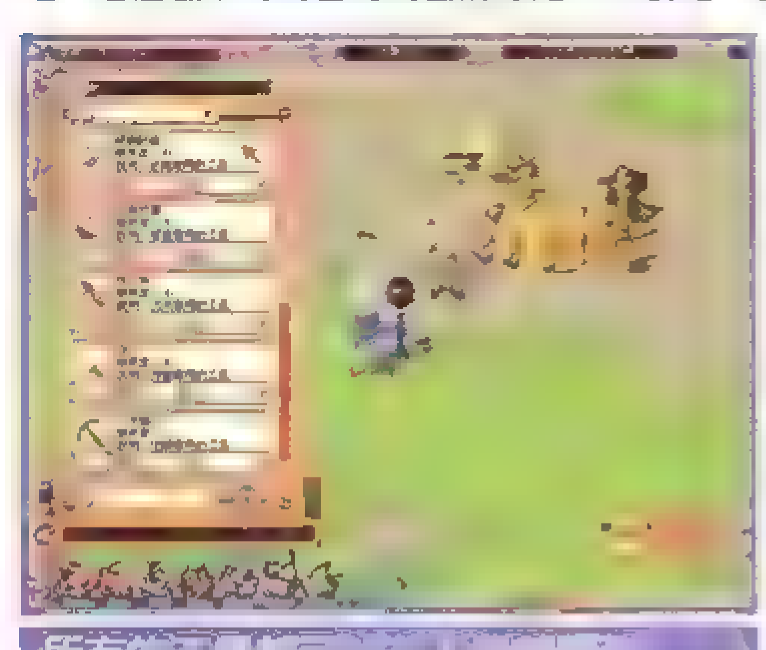
❸ 加工系

而最後的加工系工作類別則是運用打怪或是在特殊事件所獲得的寶石來加強現有武防具的效用。

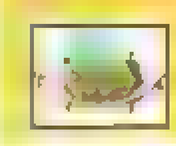


生產系 工作技能介紹

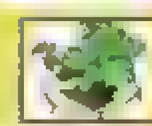
「工欲善其事，必先利其器」，想要開始工作，總得也準備個工具吧～生產系的工作主要先要準備有十字鎬、狩刀、伐木斧、竹簍、鏟子、針線，來分別做挖礦、狩獵、伐木、採集、採砂、紡織等六項工作，所有的工具皆可在商店中買到。有了工具後，就是必須攜帶適當的工具到所要生產的產物產出地進行工作，而所有產物的產地，在遊戲中均有產物精靈的標記。什麼是「產物精靈」呢？玩家只要在地圖上看到以下發光的標示物，就表示可以在這兒工作生產某種產物，這些標示物就是產物精靈。除了這些產物精靈可以識別之外，製作小組也很貼心的為各位玩家提供了搜尋產物的功能，玩家可以開啟工作介面，點選"搜尋"按鍵來找尋此地點是否有產物，如果搜尋的地點有產物，那麼就顯示出產物的資料，而且每一個產物精靈只會出現其中一種產物。找到了產物地點，開啟了工作介面，只要點選"開始"按鍵，就會開始進行產物的生產。



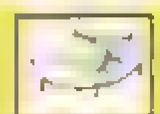
所有能工具能…（圖說模糊）

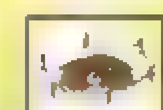

挖礦精靈（可以生產礦石）


狩獵精靈（可以生產皮革）


採集精靈（可以生產藥材）


伐木精靈（可以生產木頭）

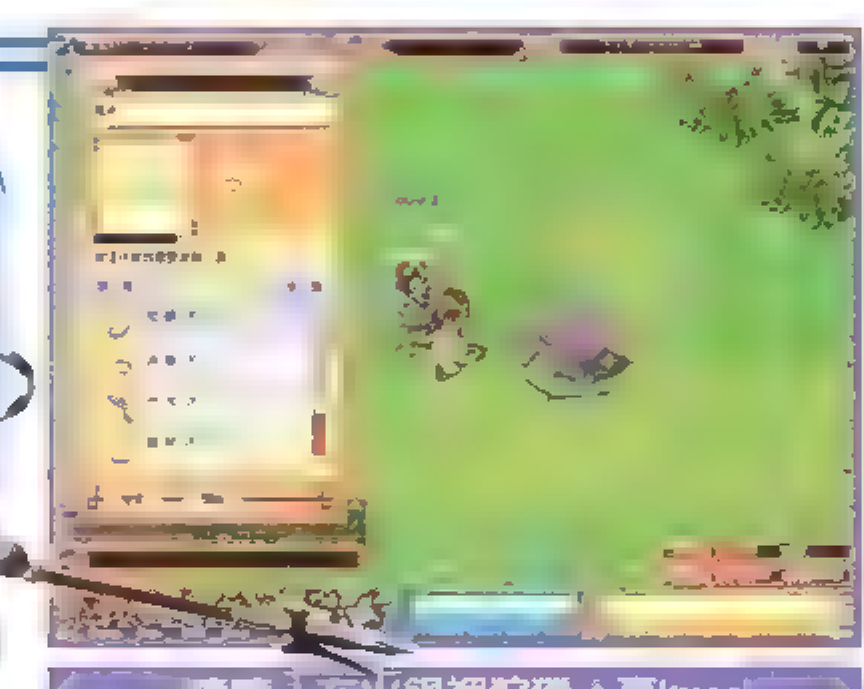

紡織精靈（可以生產絲線）


採砂精靈（可以生產砂石）

生產注意事項

1
開始進行工作後，會依產物的等級扣工具的耐久度，工具耐久度的消耗是依產物的等級決定，生產越高等級的產物工具的消耗也越大，也就是說，每次出去工作時，工具可要多帶一點囉！

2
工作技能也是有等級的，隨著玩家角色工作等級越高，進行生產越高等級的產物成功率也會越高。而且，工作成功後會獲得的經驗值以提昇工作技能的等級，生產越高等級的產物所能夠獲得的經驗也越高。



噢噢～在火鍋裡狩獵今真kuso

3
當玩家的工作技能等級不到生產產物該有的等級時，依然可以進行收集該產物的工作，不過成功率將被大打折扣，也就是說會有失敗的時候噢。

運氣好還可以獲得特殊產物

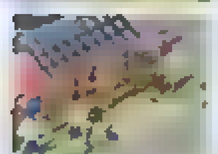
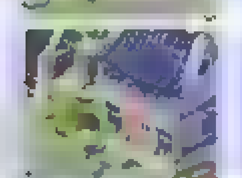
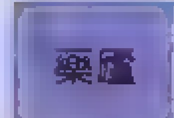
另外，努力工作除了可生產該項產物之外，還有機會獲得特殊產物，有點像打怪會隨機掉下特殊寶物一般，而各項工作都可以隨機獲得特殊的產物，這些產物可以用於加工或是合成上，透過加工系工作類別，可以提升武器、裝備或道具的能力，或是創造出全新的物品。目前的六類工作分別是挖礦、狩獵、伐木、採集、採砂以及紡織，分別可以獲得的特殊產物舉例如下，除了這些，當然還有更多更多的特殊產物，小尼在這邊就賣個關子，讓玩家自己去發掘驚喜吧！

挖礦	特殊原石、礦石
狩獵	獸牙
伐木	神木
採集	千年靈芝等等特殊藥材
採砂	星砂
紡織	天使之絲等等

▲目前正處於大規模封測階段

製作系 工作技能介紹

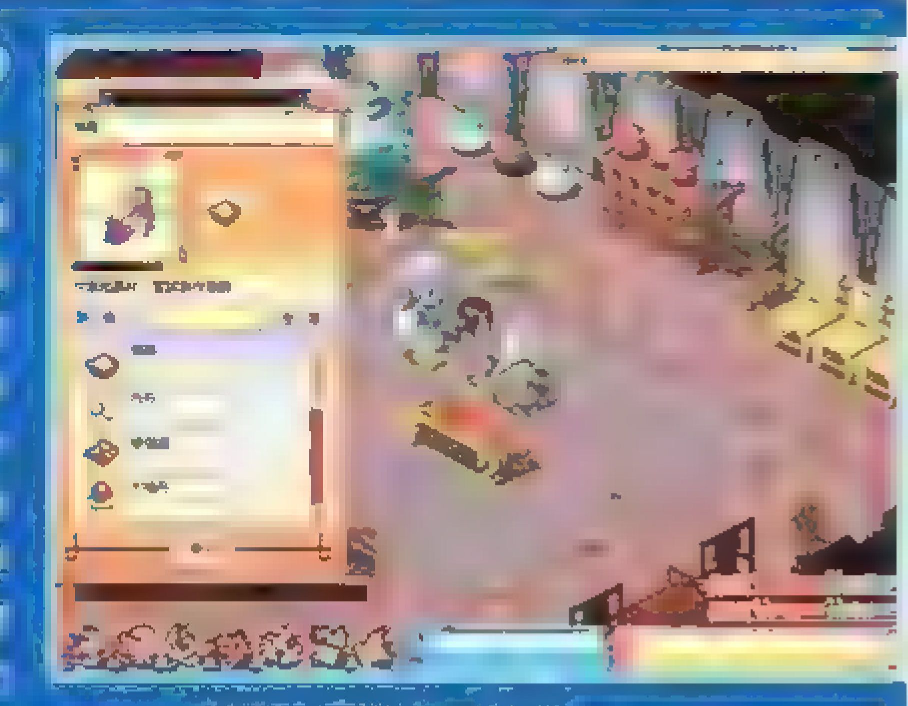
想要製作一把符合自己等級的寶劍嗎？還是想製作出高等級的盔甲來賣其他玩家呢？無論如何是武器還是裝備，等級高還是等級低的，除了運氣好打怪掉下寶物之外，你都需要透過製作系工作技能來打造。在生產了一大堆原料產物後，該怎麼把它們變成裝備呢？製造不同類別的裝備道具需要在不同的地點，目前遊戲中共有十七種製造系工作技能分別要在四種不同的地點進行

	 武器店	刀類兵器 弩箭製造	劍類兵器 藥鋤製造	拂塵製造 弩弓製造	招幡製造
	 防具店	頭盔製造 甲靴製造	皮帽製造 皮靴製造	布帽製造 盔甲製造	布袍製造 皮甲製造
	 古董店	符紙製造			
	 藥屋	藥物製造			

與生產系工作類別最大不同的地方是製作系的工作技能並沒有技能等級的限制，只要玩家收集了足夠的材料，就可以到適當的地點進行製作。不過製作還是有失敗的可能，若是製作失敗的話，玩家則會喪失掉手中的原料，而且製作等級越高的東西，會花費越多的時間。製造出來的成品同等級數值一律相同，所以不同的玩家在製造同等級的成品時製造出來的數值會相同。以武器來說，其數值有攻擊力、命中率、耐久度這三個；防具來說，其數值有防禦力、閃避率、耐久度。以目前的製造原則來說，等級越高的裝備數值自然也越高。因此一把二十級的劍其各項數值都會比十級的劍要高。

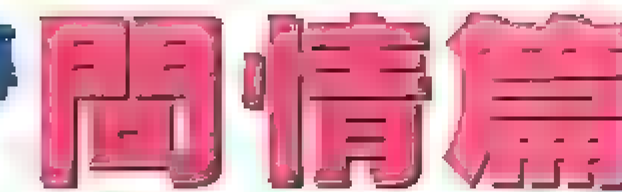
可愛的小動畫

[illegible]



▲[illegible]

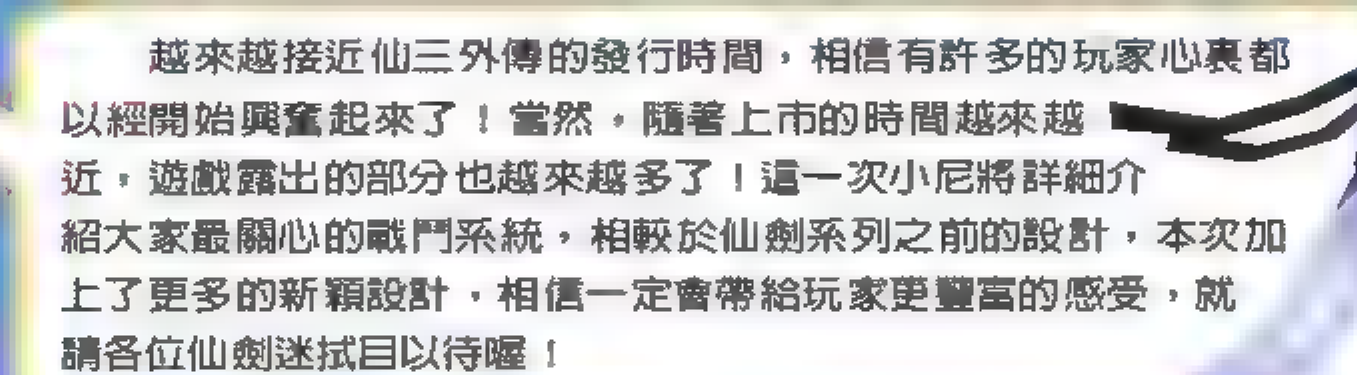
仙劍奇俠傳三外傳 問情篇



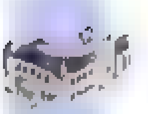


研發製造所：大宇資訊　　販賣流通所：大宇資訊

遊戲類型：角色扮演　　科技需求：P III 733、12



越來越接近仙三外傳的發行時間，相信有許多的玩家心裏都以經開始興奮起來了！當然，隨著上市的時間越來越近，遊戲露出的部分也越來越多了！這一次小尼將詳細介紹大家最關心的戰鬥系統，相較於仙劍系列之前的設計，本次加上了更多的新穎設計，相信一定會帶給玩家更豐富的感受，就請各位仙劍迷拭目以待喔！





江湖多變精銳盡開　更新一代的戰鬥設計

人在江湖，身不由己……江湖，依然是舊日的江湖，在歷史淵遠流長的古老山河中，蟠踞著別具特色的複雜迷宮，高低錯落、目移景變，正所謂是「山窮水盡疑無路，柳暗花明又一村」啊～可是人，卻已不是當年那群人了，江湖夜雨十年燈，早已物換星移、人事全非，當然，戰鬥的方式也有著許多不同了～

仙三外傳的戰鬥系統，在承襲仙三的基礎架構上，做了很大的改良。改良的方向與重點主要是加強戰鬥的策略性、增進系統的平衡性，以及刺激感與豐富性等樂趣。當玩過仙三且熟悉系統的玩家們，會掌握更多的戰鬥技巧與竅門，把他們組合起來善加運用，有可能不用費心練功，便能以很低的級別過關。而不熟悉系統的玩家們，只有下苦功提升等級，望能以較高的屬性能力值硬拼了～所謂高手和菜鳥的區別，也就在於此……不過千萬別擔心，仙三外的戰鬥系統並不難搞，事實上還相當易懂易學。首先，試著閱讀這次的報導了解概略的介紹，買到遊戲後參照著說明手冊的指導，進入仙三外的遊戲中體驗一下戰鬥系統的快感，相信很快就能上手，成為一個名副其實、人人稱羨的大俠！



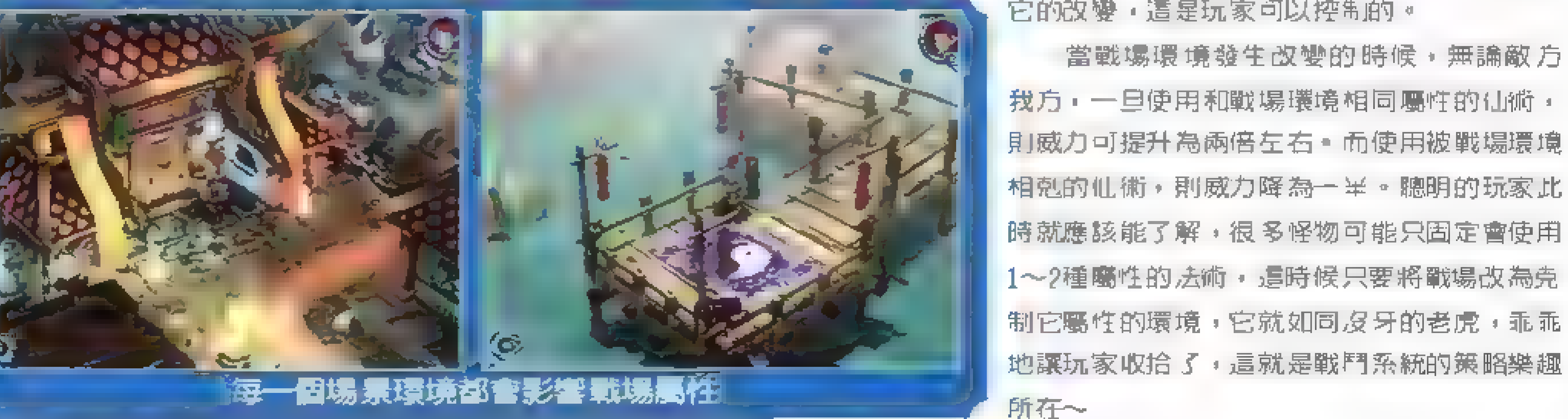




仙三外傳的基本戰鬥畫面

戰場環境風水變易　運用策略決定勝負

「戰場地脈屬性」是仙三遊戲中舊有的系統，根據戰鬥發生地點的不同，五靈法陣的朝向不同，我方人物的位置也隨之發生轉變，它取決於迷宮地貌，跟地面狀況保持一致，是玩家不能控制的。而「戰場環境」是仙三外傳新增的系統，多數戰鬥情況下，戰場是無屬性的，主角南宮煌和部分怪物可以通過仙術將它改變，戰場環境作用於氣流中，在戰鬥中很容易發現它的改變，這是玩家可以控制的。



每一個場景環境都會影響戰場屬性

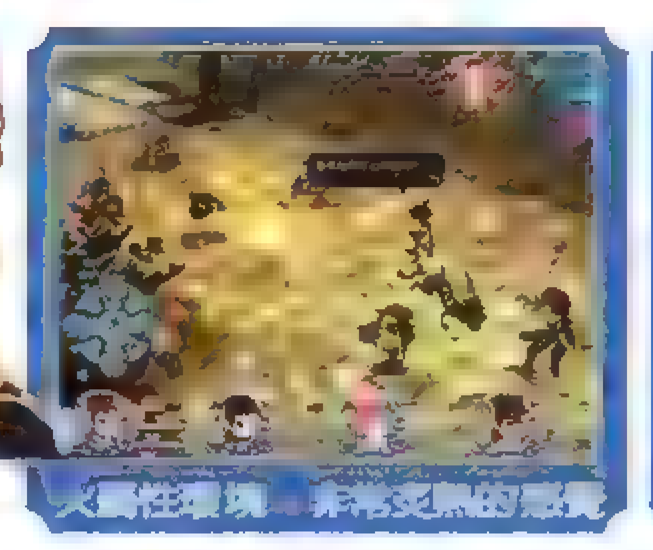
當戰場環境發生改變的時候，無論敵方我方，一旦使用和戰場環境相同屬性的仙術，則威力可提升為兩倍左右。而使用被戰場環境相剋的仙術，則威力降為一半。聰明的玩家此時就應該能了解，很多怪物可能只固定會使用1～2種屬性的法術，這時候只要將戰場改為克制它屬性的環境，它就如同沒牙的老虎，乖乖地讓玩家收拾了，這就是戰鬥系統的策略樂趣所在～

戰場環境

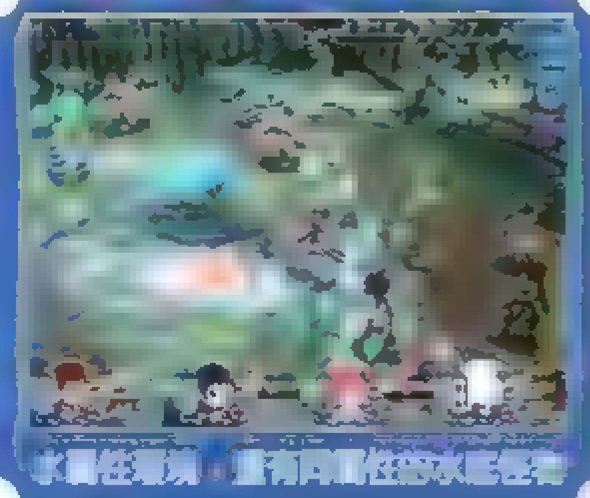
因風水流變使得戰場的五靈屬性失衡，導致偏向以某一種屬性的靈力為主，令戰場的氣流帶有這種屬性，但它是可以被改變，共擁有無、水、火、雷、風、土等六種類型。

戰場地脈屬性

根據戰鬥發生地點的土壤、植被狀況，有不同的屬性，它影響著五靈法陣的排列方向，以及陣型中心位置的五靈屬性，陣型中心位置的屬性是不可以被改變，有水、火、雷、風、土五種類型。



火屬性環境，非常炎熱的感覺



[illegible]



[illegible]

陣形位置攻防加權

屬性加權變化多端

五靈法陣的設計，增加了戰鬥時的策略運用

仙三中，第一次導入了五靈法陣的概念，為仙劍系列傳統的戰鬥增添了更多戰略性。同伴所站的位置與戰[illegible]有著密切的關係與互動，在某種程度上將決定戰局的作用，令戰鬥狀況更加豐富多變、刺激有趣，更能發揮玩家的策略。在仙三外傳裡，這一項設計被發揚光大。

人物站在五靈法陣的哪個位置，首先會影響到他被攻擊的機率，根據對手是單體攻擊還是列型攻擊或行型攻擊，有些位置會常常被打到，而有些則不容易被打到。最紳士風度的排位則是讓男性角色站在中間，把柔弱的女性角色放到最後的尖端位置，這樣一來，不僅女孩子被攻擊的可能性最小，如果是男主角在中間的話，還可以使用「援護」指令對女孩進行保護。此外，法陣位置對仙術效果也有修正，可能不少玩家在仙三中已經有所體會了，仙三外傳中，更增加了不同位置對人物基礎力量或屬性的影響。以下我們就五行的各位置來詳細介紹：

水位屬性～生命

水代表生命，站在五靈法陣中的水屬性位置，人物可以在每回合恢復5%的「氣」，這個設定相當有用，因為遊戲中沒有能讓玩家主動恢復氣的方式，要想多多使用像是「乾坤一擲」、「飛龍探雲手」等經典招數，就要善用水靈位置的功能。

風位屬性～速度

風代表變易，可以增加站在該位置上人物的「速」，熟悉仙三戰鬥系統的玩家應該都知道，在半即時制的戰鬥中，速度是非常重要的一種屬性，速度提高了，出手的頻率就會增加，當然就能夠更有效的打擊敵人。

火位屬性～攻擊

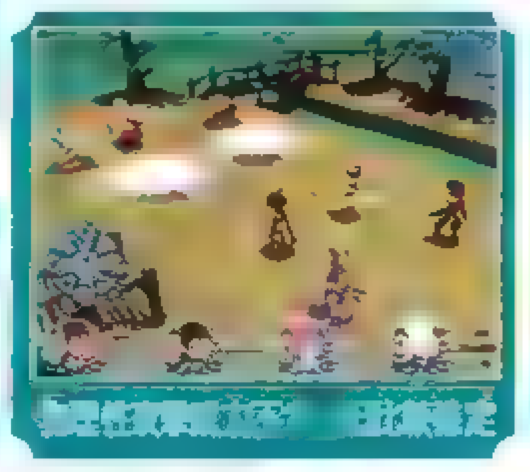
火代表毀滅，這個位置可以增加人物的攻擊力量，擅長攻擊的人物放在這個位置，自然能夠如虎添翼般地成為戰鬥主力。

雷位屬性～運氣

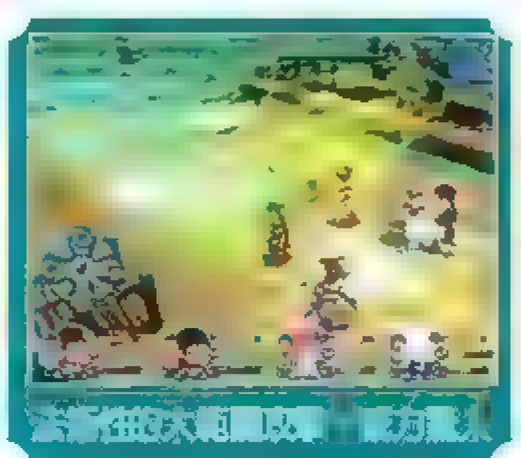
雷代表吉祥，可以增加站在該位置上人物的「運」，這個屬性的增加，對於減少中毒，減少異常狀態的發生非常重要，還可以使敵人的攻擊經常MISS。

土位屬性～防禦

土代表保護，這個位置可以讓站在該位置上人物的防禦力增加，對於不擅長肉搏攻擊、體力足夠的法師型或是治療系的角色，這個位置是個不錯的選擇。



[illegible]

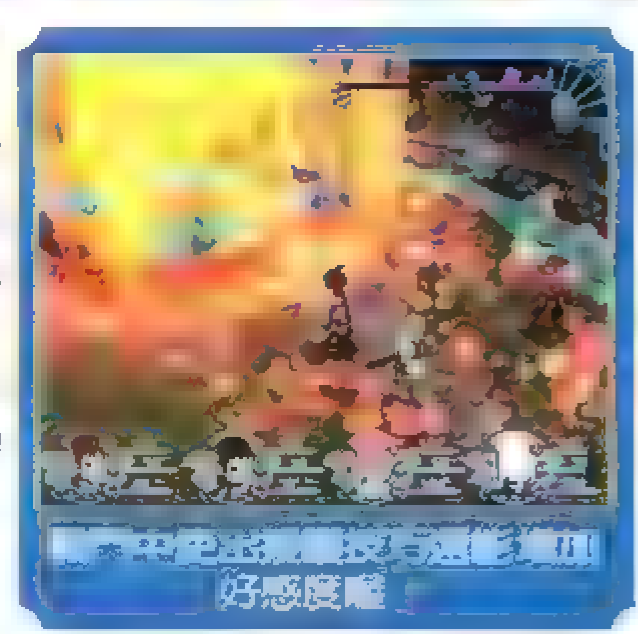


[illegible]

道具細節見微知著 援護合擊增進感情

仙劍中最為經典的物品投擲系統在仙三外傳中完美復活了，如果你有換下來的盔甲、帽子、鞋子、刀劍等等，食之無味、棄之可惜，拿到店鋪中也換不了幾個錢，怎麼辦呢？儘管在戰鬥中對著敵人丟過去吧～不同的物品可以對怪物造成不同程度的傷害，試試看才知道～仙三的戰鬥系統中還有很多有趣的設定，在獲得玩家肯定的同時，製作單位也聽到了一些修改的建議，因此，在仙三外傳中也進行了微調與改良。

例如仙三中的援護，不僅能保護女性角色，還能增進好感度，但是每次退出戰鬥後都要重新設定，有點麻煩，造成這個系統的利用度不高。仙三外傳中改進為一次設定，只要不取消或更改，就永遠有效，頗有癡心不改的意味。戰鬥中的防禦指令也被加強，處於防禦狀態的人物，不僅所受傷害減半，而且不會中毒，也不會中定、封、禁、眠、狂、亂等異常狀態。仙三合擊設計好看有趣，可惜發動條件過於苛刻，玩家難睹芳容。在仙三外傳中，則略微降低了合擊的威力，但修改了發動條件，大大增加了合擊出現的機率，全新的合擊動作和效果將有更頻繁的出場機會，讓玩家大飽眼福。



武器物品 限量先曝光

萬鈞神弩

古代帝王御用神弩，精鋼打造，造型輕巧，鑲有五色寶石，突顯皇家氣派。



碧玉曲笛

碧玉製成，音色圓潤，為前朝古物，珍貴非常。



熾炎爪

用熾炎地獄的熔岩打造，常常散發出灼熱的氣息，用它造成的傷口極難癒合。



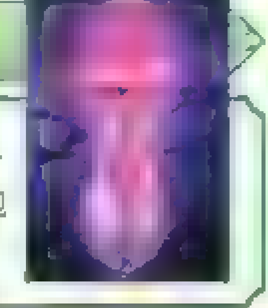
赤雪流珠丹

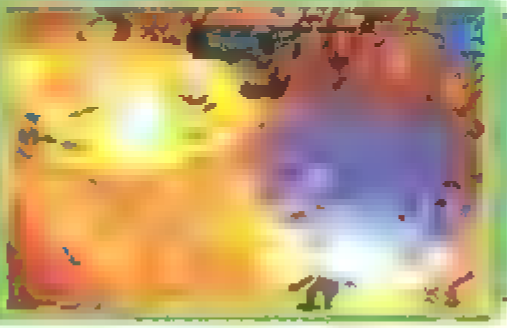
以蜀山丹房鼎爐，合五行八卦之道，煉製而成的珍稀丹藥，為世上至陽至烈之物，可解蠱巫蟲之毒。



千凝魔晶

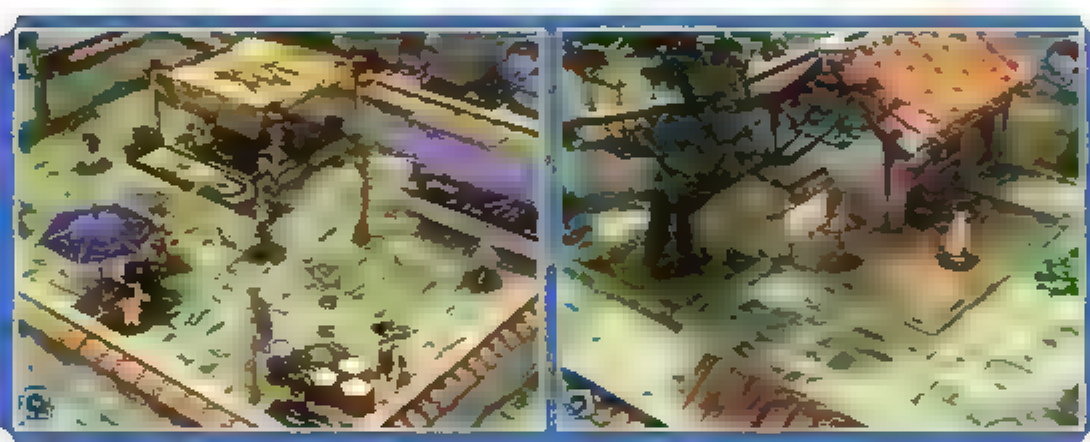
獨產於魔界的奇石，所含神秘力量可令人任意往來於六界，而使用過後，魔力散去，也只會成為一塊尋常的晶石。





唯美配樂如詩如畫 體會遊戲聽覺饗宴

大家一定還記得《仙劍奇俠傳三》中那一首主題曲「御劍江湖」的曲子吧！嫋嫋餘音，繞樑三日，讓人如痴如醉……不！事實上，玩家們一定對《仙劍　》裡的每首曲子都依然記憶猶新、無法忘懷，因為仙劍系列的配樂總是擁有如此魔力，與浪漫動人的故事相輔相成，與精彩刺激的戰鬥合作無間，這是其他國產遊戲所望其項背，這也是仙劍遊戲讓廣大玩家深深喜愛的主要原因之一啊！



正因為如此製作小組不敢對配樂製作抱有任何掉以輕心的態度，其重視程度絕不下於遊戲的企劃、程式、美術等方面～所以此次《仙三外傳》的配樂再次請到了台灣音樂教父級人物　周志華先生領軍，率領著一直參與著仙劍系列配樂製作的高手駱集益（御劍江湖的作曲者），以及大宇資訊兩位配樂大師曾志豪與吳欣叡等人，可說是精銳盡出，集名家之大成，可想而知即將再創一次配樂經典。

仙三存檔完全利用 獨一無二驚喜獨享


調用仙三存檔，會有意想不到的驚喜！

如果大家是仙劍系列的忠實玩家的話，請務必保留您的仙三存檔，這樣 來，當您安裝了仙三外傳之後，點擊「新的故事」，將會看到是否調用仙三存檔的提示訊息，這時候要選擇「是」的話，這樣您的仙三外傳就會和其他人的有些不同，將有一些完全屬於您自己獨有的驚喜！

由於仙三並沒有針對二輪遊戲做特別的設計，因此玩家提出的能夠接續劇情的要求是無法實現了。但是玩家可以在自己擁有的仙三存檔中，選擇調用任意一個存檔，無論是遊戲剛剛開始的，還是遊戲即將結束的，都可以導入到仙三外傳中。在仙三外傳中，將會承襲您所導入存檔的部分屬性，對您通關肯定大有幫助。而且，仙三外傳中還有一個神秘的"稱號系統"，也和仙 存檔有著很大關係……

在仙三外傳推出之前 ，還沒玩過仙三的玩家，如果想要完整地享受仙三外傳帶來的樂趣，不妨在等待中玩玩仙三！如果不小心已經把存檔給刪除了，那就重新安裝一次仙三 ，再破一次吧～～


神秘的新型系統將為戰鬥帶來極大的刺激與樂趣

煌大仙說書時間 鬼作祟等你來捉

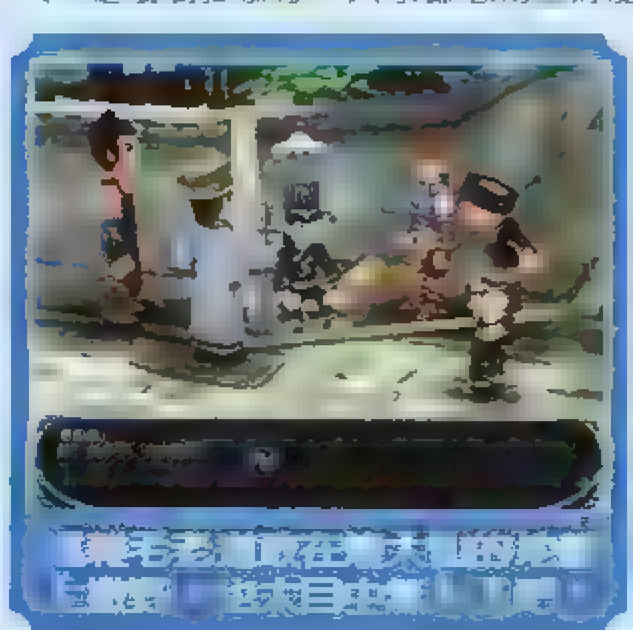
大家好，這回書且聽本大仙來講講「渝州鬧鬼事件」，

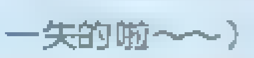
話說這渝州可是咱們天府之國的重鎮，航船如織，商鋪林立，行人是摩肩接踵、絡繹不絕啊～

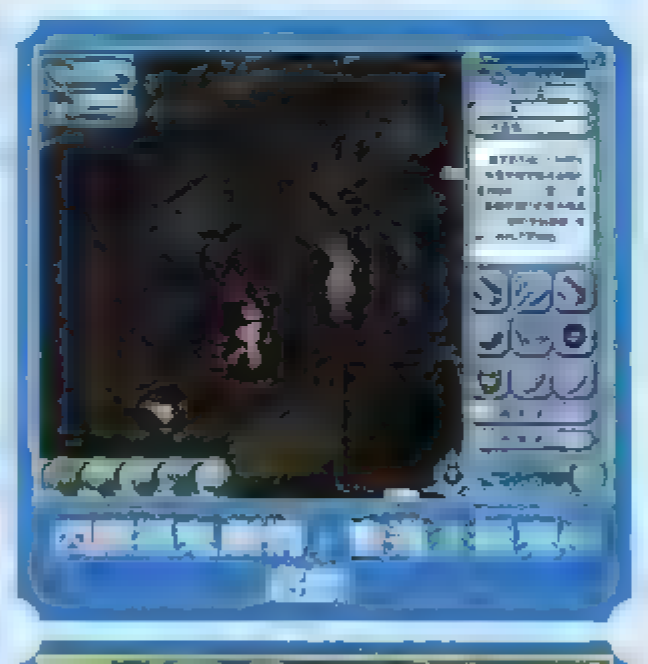
而在這些商鋪之中，有一家永安當最為特別，它本是一家百年老店，且是唐家堡的產業，原來是西南最負盛名的當鋪，可是十幾、二十年前，不知怎麼地，著了 把祝融大火，前後三進院子就這樣化為灰燼，從此 蹶不振，老窩在那兒，再也沒有翻身。

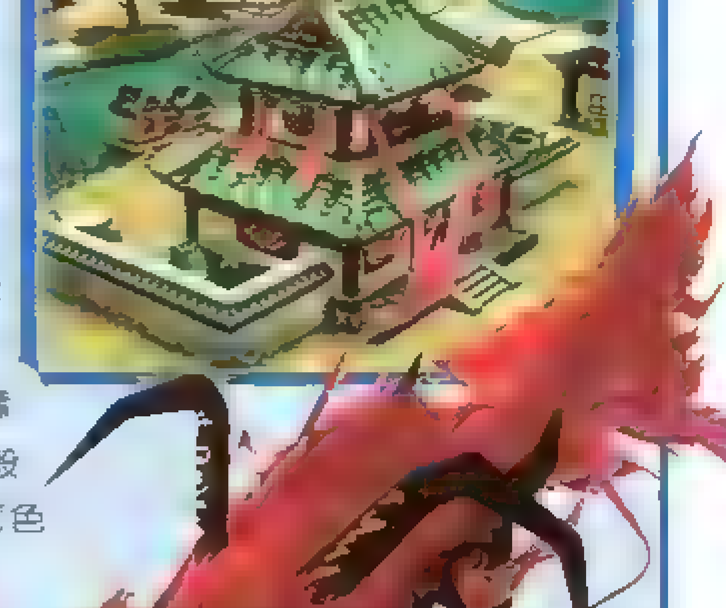
有人說這永安當失火伴隨著唐門的衰落，一定是人為縱火，這樹倒猢猻散，大家都想撈些好處，趁火打劫嘛！可本大仙卻不這麼看，您想啊～這永安當偌大的當鋪，一大一小兩個倉庫，不知裝了歷年來多少當品，那些趁火打劫的人必然捲了細軟脫逃，那些舊衣服，爛棉被、破家俱什麼的自然都不會要，可這些東西的連點渣子都沒剩下來，豈不是奇怪？必然是鬼怪作祟，那火肯定是鬼火！

果不其然，被我煌大仙料中了，最近人人都在議論永安當鬧鬼，還說是個紅衣女鬼呢！嘿嘿…有點看頭～～可惜渝州百姓不識真仙，找了個臭道士捉鬼，哈哈～讓他們失望去吧！然後再由本大仙登場，救百姓於危難之中，方顯我英雄本色啊！（紅衣女鬼？一定是個怨鬼，看見我這堅定從容，一定不忍心下殺手，力敵不成，還可色誘之～嘿嘿！萬無一失的啦～～）









新絕代雙驕online


研究製造所：宇峻　販賣流通所：智冠

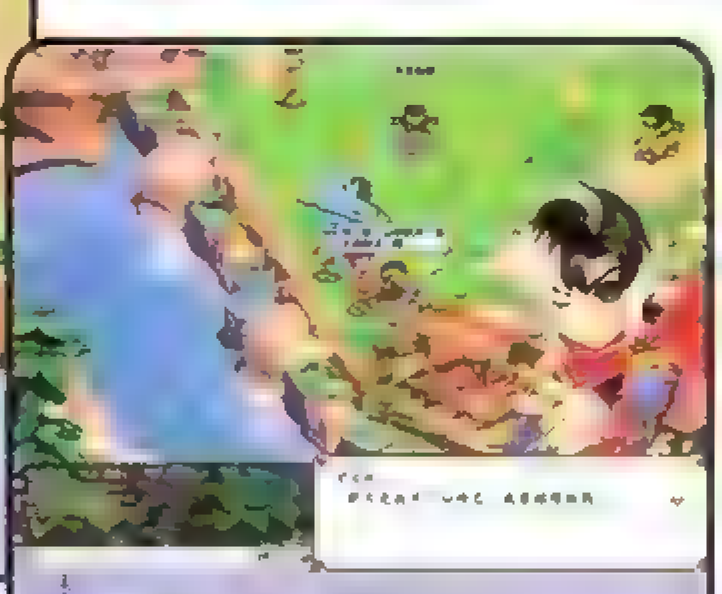

遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：PIII 600、128MB

預定推出日　年　月

《新絕代雙驕Online》是以武俠大師古龍的最佳作品之一《絕代雙驕》為創作背景，宇峻科技今年將以全新風貌，重塑線上世界武林風雲。在廣大的遊戲世界背景裡，玩家將能自由的在江湖中扮演威武的俠客、神力的俠女或是在惡人的世界中扮演著小奸小惡但心地善良的好人，而且更能體會一下在武林中令人羨慕的移花宮門人的翩翩風采。

轉門換派任我行　集各派武功之大成

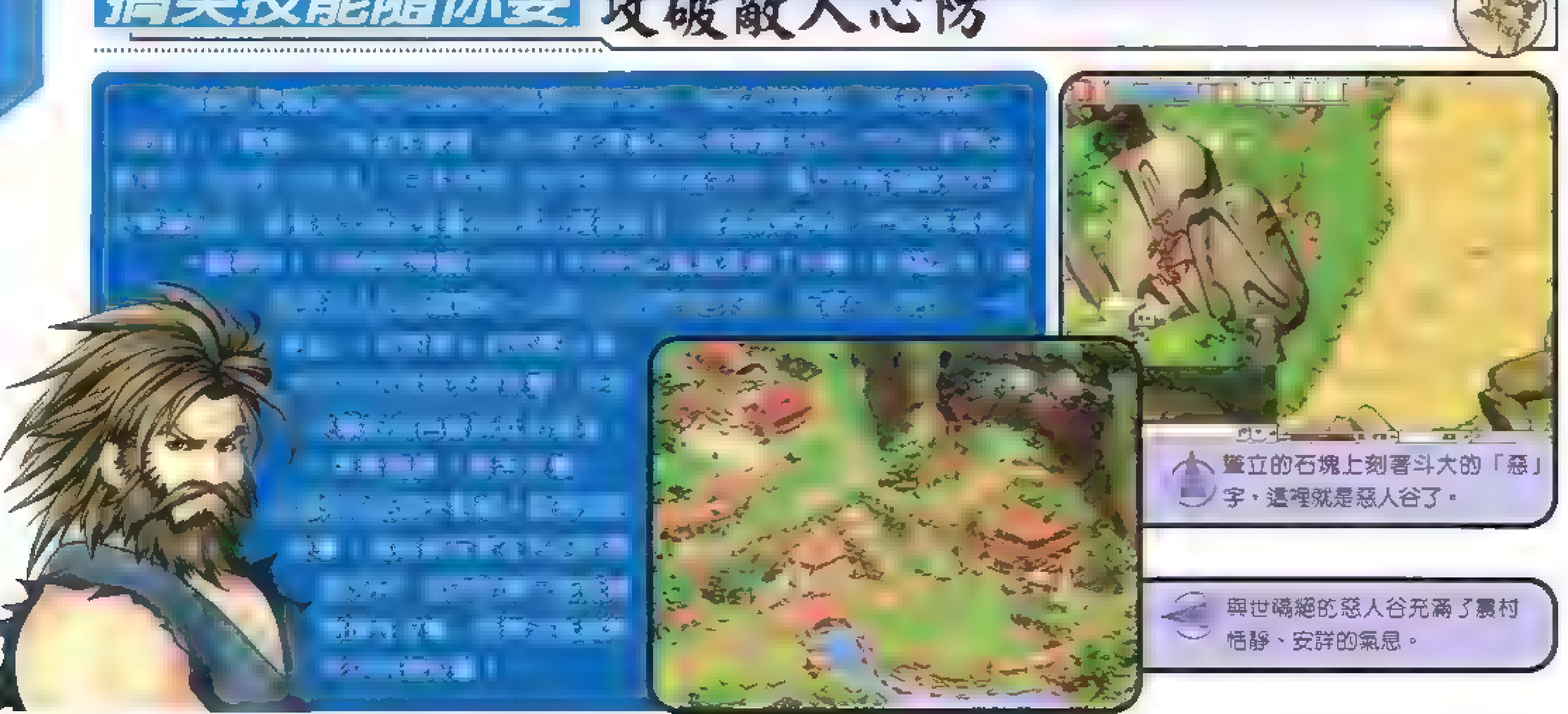
天啊！？加入惡人谷還得打老虎？虎哥哥~別咬我喔~我只想平平安安進惡人谷！



考驗失敗只得重新來過。

在習武練功方面，《新絕代雙驕Online》的世界中是有門派的差別的，玩家可以評估看看是要加入魏無牙豪華的「天外天」、東瀛忍術聞名的「無名島」、專出茅山道士的「天師」還是聞名古今中外的「少林」，不論哪個門派雖然武功路子不一樣，但是都有它吸引人的獨門武功，值得玩家來拜師學藝，玩家可以依自己的喜好來選擇門派！除此之外，玩家若覺得門派的武學不適合自己（或是招式看膩）時，還可以轉換門派唷！最重要的是，你之前所習得的技能並不會因為轉換門派而喪失，只是暫時遺忘而已，只要再回到原門派就可以恢復記憶喔~~！除了主要門派之外，《新絕代雙驕Online》中還有拜師系統：跨越門派的藩籬，依據玩家的等級可以習得不同的技能！集武林各大門派的祕傳武學於一身不再只是夢想喔！

搞笑技能隨你耍　攻破敵人心防



聳立的石塊上刻著斗大的「惡」字，這裡就是惡人谷了。

與世隔絕的惡人谷充滿了農村恬靜、安詳的氣息。

惡人谷之武學介紹

位在崑崙山深處裡頭不為人知的深谷幽境，由山麓所包圍形成的村寨，是江湖各路人馬藏匿的地點，由於經年與外界隔絕，谷中彌漫著一股悠閒恬適的農莊氣氛，由十大惡人親手調教的武學，自然不會太過正常，幾乎全是一些旁門左道，攻破敵人心防使其精神崩潰的下流技巧。惡人谷的弟子，可同時學習【惡術】及【刀法】二種武學，搭配使用攻擊敵人，真可謂「身心受創」啊～



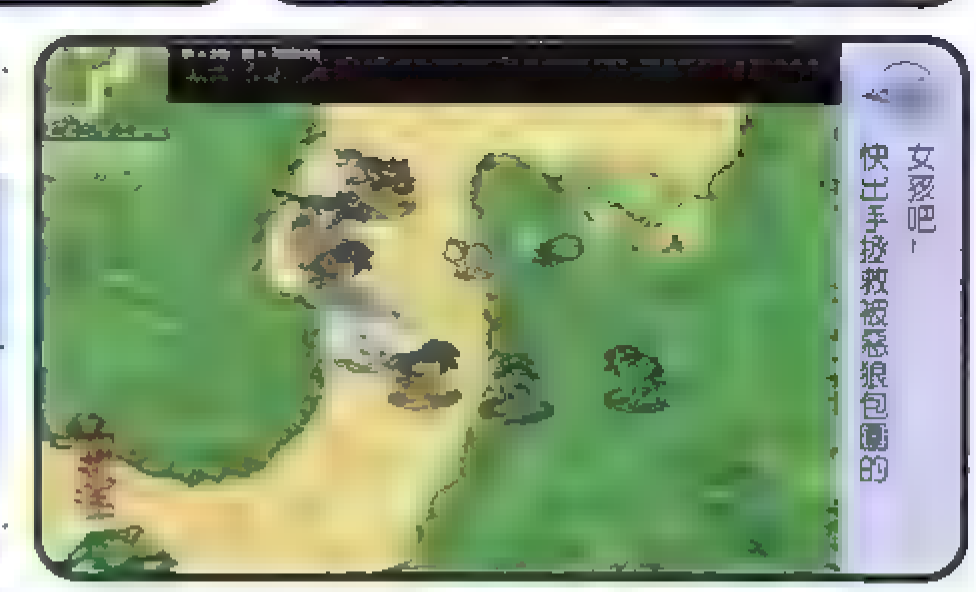
惡人谷的野外風光相當明媚動人。



惡人谷的山區彌漫詭異、陰森的氣氛。

惡人谷之兩大武學

[illegible]	使用一些下三濫的手段，間接使敵人喪失鬥志而在戰鬥中露出破綻使其有機可乘，高段的惡術甚至可以只動嘴巴就能擊敗敵人。
[illegible]	由十大惡人中的杜殺親傳，為惡人谷中唯一正常的武學，雖然出招的速度較慢，但卻擁有最高的外功殺傷力。



快出手救救被惡狼包圍的女孩吧～

武學修練之技能樹

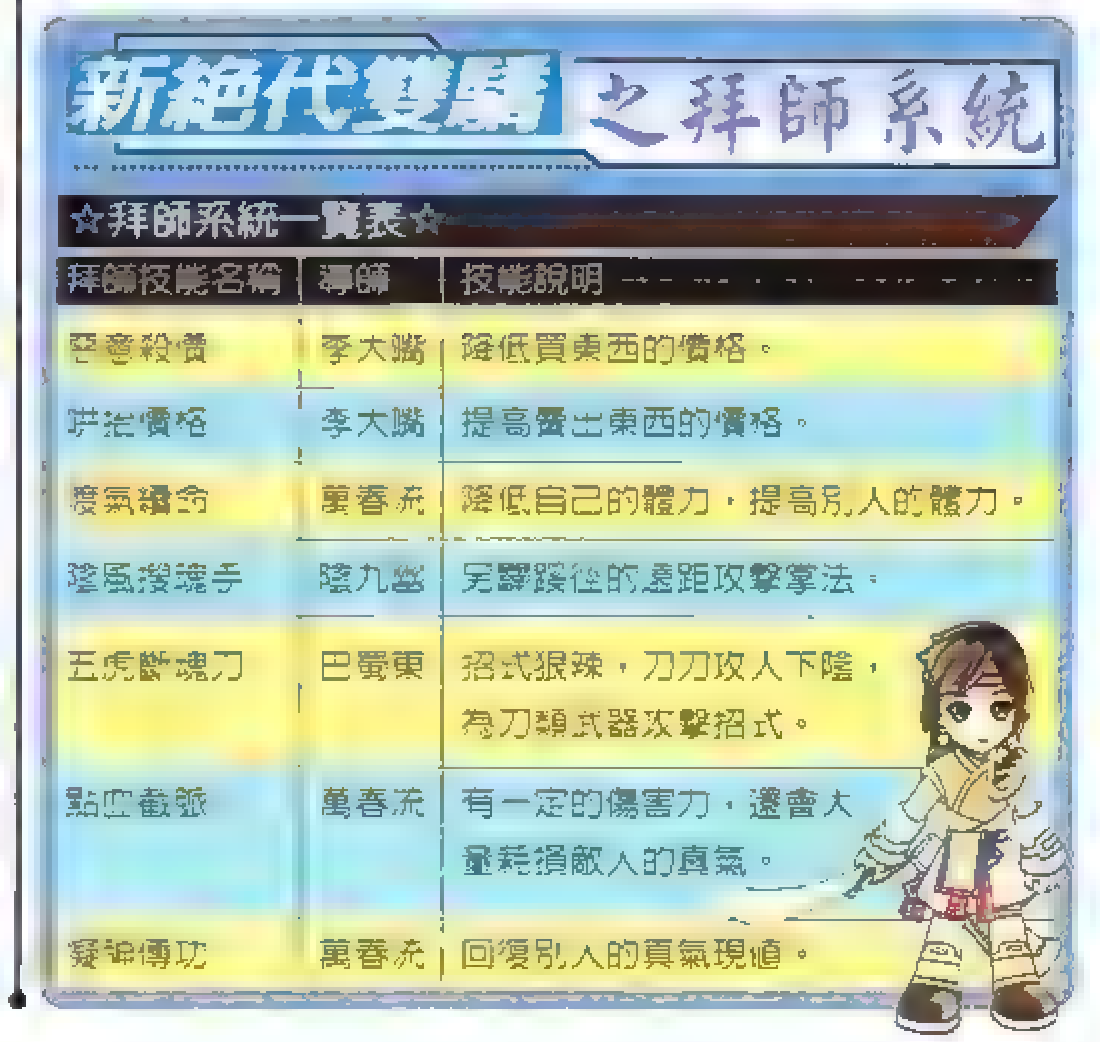
- (LV5) → 開市(LV5)
  - (LV3) → 惡意殺價(LV6)
  - (LV3) → 哄抬價格(LV6)
- (LV3) → 一針見血(LV5)
- (LV3) → 毒舌攻擊(LV8)
- (LV6) → 修羅刀法(LV10)　(LV6) → 刀背打(LV10)　(LV5) → 殺氣(LV10)
- (LV3) → 血殺刀(LV10) —— (LV5)



惡人谷之門派技能

☆門派技能一覽表☆

招式名稱	模式	功能解說
惡意殺價	被動	降低買東西的價格
哄抬價格	被動	提高賣出物品的價格
開市	主動	兜售販賣物品(移到初心者)
妙手	主動	隨機偷竊怪物的物品或金錢，但有可能會啟動怪的攻擊性。
撒沙	主動	使敵人附加「盲眼」狀態(連鎖怪判斷)
一針見血	主動	針對敵人弱點以言語攻擊，使敵防禦力下降
毒舌攻擊	主動	用話罵人達到傷害的效果(防禦無視
刀修練	被動	在惡人谷本職時，裝備刀可使攻擊力加乘，別職業可裝刀。
血殺刀	主動	基本的刀法，短距，威力大。
修羅刀法	主動	集氣式的刀法，CAST_TIME較長，但威力強大。
刀背打	主動	以刀背打人，攻擊力低，但有一定機率附加暈眩。
殺氣	主動	一定時間內，提昇攻擊力。
陷阱探測	主動	在一定的時間內，可以看到視線[illegible]內的陷阱。
盾裝備	被動	可以裝備盾來增加防護力。



新絕代雙驕之拜師系統

☆拜師系統一覽表☆

拜師技能名稱	導師	技能說明
惡意殺價	李大嘴	降低買東西的價格。
哄抬價格	李大嘴	提高賣出東西的價格。
度氣續命	萬春流	降低自己的體力，提高別人的體力。
陰風搜魂手	陰九幽	另闢蹊徑的遠距攻擊掌法。
五虎斷魂刀	巴蜀東	招式狠辣，刀刀攻人下陰，為刀類武器攻擊招式。
點穴截脈	萬春流	有一定的傷害力，還會大量耗損敵人的真氣。
凝神傳功	萬春流	回復別人的真氣現值。

戀愛盒子Online 海洋戀曲



- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：戀愛交友
- 科技需求：PII-400、128MB

預定推出日 [illegible]年 7月

隨著夏天的腳步愈來愈近，玩家們對於新資料片的期待是不是也愈來愈迫切了呢！？「海洋戀曲」將帶給大家一個清涼又舒服的夏天，有很多新增的功能及物品，滿足玩家們的好奇心與求新求變的精神，除了開放新地圖海洋公園之外，團隊還能租用小島經營渡假村，另外，玩家們期待許多的寵物功能也會在這次的資料片中開放，陪你度過一個充滿了幻想與驚奇的夏天！！



多樣技能物品 等你來開發

在《戀愛盒子》裡，相信有很多玩家已經將技能練到10級了，對於一心想再往上升的玩家來說，雖然有特殊任務可以學到新的技能物品，但是技能依舊停滯在10級，這無疑是一個阻礙的瓶頸。《戀愛盒子》第一資料片「海洋戀曲」將技能等級再往上升，玩家可以學到更多的技能物品，對於整個世界的運作，又多了更豐富的色彩。



玩家還能坐船到處遊玩，而不必擔心暈船！！

新款服飾搶先看

「愛美是女人的天性」，不過《戀愛盒子》裡的男生們，也時常抱怨衣服太少，為了答謝各位玩家的愛用，《戀愛盒子》推出全新一季的男女服飾，希望可以滿足大家愛美的慾望。新的衣服是以目前最新流行的服裝作為基本設計導向，如果你常常注意時尚流行方面的資訊，那麼你看到衣服的時候，一定也能感覺得到它的流行感，「海洋戀曲」將帶給你一個超級流行的夏天。

☆最新款流行服飾DM









打造可愛的小屋

想要擁有不一樣的房間嗎？『海洋戀曲』真的可以讓你的房間很不一樣。本次新增的家具大多是以造型為主，和以往的家具最大的不同點在於，它具有家具的功能，但同時也很強烈的裝飾性在。讓人有一種好像進入了什麼奇幻世界般的感覺，其中的各式浴缸，還可以讓玩家在自己家裡洗個舒服的泡澡，不過，要記得把門關起來喔，否則遇到前來參觀房間的玩家，那就可春光外洩囉！

☆全新傢俱一覽表☆




[illegible]

在大嘴鳥的肚子上，真是一種奇妙的感覺。

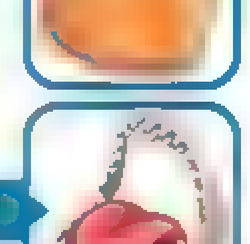
假鳥的大嘴鳥床

注意，它只是看起來像起司而已，不可食用喔！



[illegible]

進來泡個澡，好像變成高貴優雅的貴婦人了。



鯊魚牙躺椅

要坐好喔，不然會被咬到。



[illegible]

有沒有覺得自己好像變成了縮小後的愛麗絲呀？



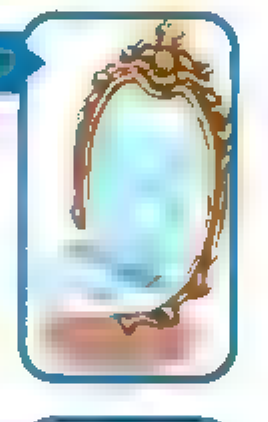
專業科技冰箱

果然是高科技產品，上面還有螢幕跟鍵盤耶。



[illegible]

放心啦，這電扇吹出來的風是沒有魚腥味的。



魔鏡化妝台

魔鏡啊魔鏡，讓我變成最有魅力的萬人迷吧！



[illegible]

可以感受夏日微風的吊床。




多層蛋糕床組

看起來很好吃，睡起來很舒服。

神秘木乃伊冰箱

有人酷愛埃及文物嗎？那你一定要擺一個在房間裡。



可愛木馬椅

粉可愛吧，讓人忍不住想一直坐在上面耶。

酷酷大熊衣櫃

用這個衣櫃的話，小偷應該會嚇跑吧！



安全狗狗椅

這麼大的椅子，再胖的人都坐得下。




茶米健康跑步機

現代人都要有一台，身子才健康啦！

小天使特殊服裝

小天使專有的特殊服裝，相信已經有玩家透過小天使的任務得到了，接下來，在海洋戀曲中隆重開放的小天使特殊服裝會更特別，更吸引人。不過，小天使們要先一起去解小天使的任務，才可以得到傳說中的特殊服裝。這類的服裝，通常都是以COSPLAY系列為主，也就是比較奇特的打扮，一旦換上之後，不但角色身上的服裝會改變，連髮型、飾品等全部都會跟著改變，所以是100%的變裝秀，你的公或婆搞不好都認不出你來喔^^

☆小天使 cosplay 秀☆





相約到美麗小島 享受難得假期

渡假是為了走更長遠的路，不，這是為了安慰那些很久才能渡假一次的人說的話，對於戀愛盒子的玩家而言，只要你愛，每天都可以渡假，只要你願意，每天都可以住飯店，把飯店當成你的第二個家也行。新開放的渡假小島，是開放給團隊租用來經營渡假村的，島上有旅館、泳裝店、BBQ、冰淇淋店等各種設施，渡假村的經營規模是依團隊的等級高低而增減，想要經營超豪華度假村的團隊，要快點提升團隊等級。至於其他人嘛，直接去渡假就好了。

有美女相伴，作日光浴可是天堂般的享受哦！！

一場精采的沙灘排球賽要開始囉！！



豪華渡假飯店

沒錯，它真的很豪華，五座小島分別有五種不同風格的旅館房間，而且是樂芙會館房間的四倍大，大到可以開派對了！！可是旅館經營者不會在房間裡擺家具喔，因為他不知道你喜歡用哪些家具嘛，所以如果你訂到房間了，記得把你愛用的家具帶去，要是想在旅館房間開派對招待你的好朋友，那記得要把房間裝飾得漂亮一點喔，不然會被笑捏！！

☆五款風格強烈的旅館房間



維多利亞貴族風

希臘愛情海白屋

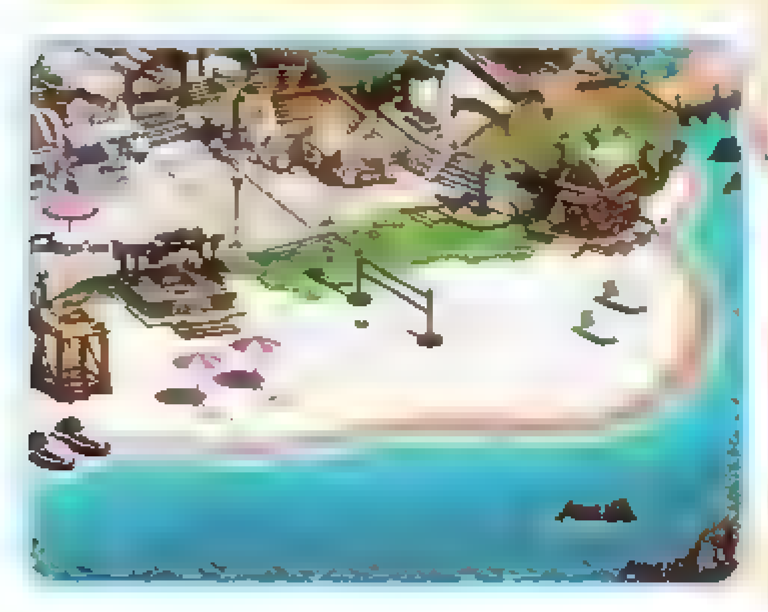
海灘沙堡

清涼透明玻璃屋

歐洲古堡鬼屋

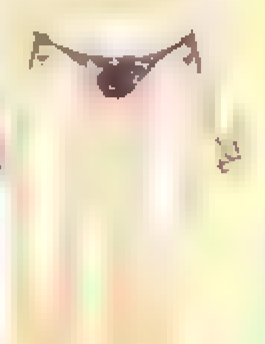
性感清涼泳裝

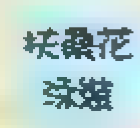
性感不只是女生的專利，雖然女生穿起比基尼真的會讓男生看了流口水，但是男生換上泳褲之後，露兩點的精彩演出也不會輸給女生啦！！在每座小島上，都有販賣泳裝，但是每座島賣的泳裝不同，玩家們可能要先到每座島上去逛逛，才不會買了泳裝又後悔喔！！當然啦！！如果你就想整個夏天都穿著泳裝到處晃，那我也不反對你把全部的泳裝都買下來，來開個泳裝個人秀吧！！



清涼泳裝秀









扶桑花泳裝

東洋風泳裝

粉紗兩件式泳裝

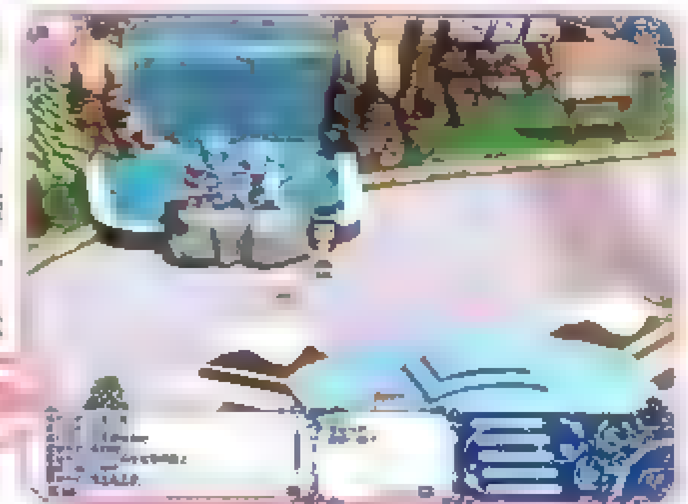
馬甲式泳裝

斜肩連身泳裝



海洋公園玩透透 神秘山洞冒險遊

新地圖「海洋公園」裡，上上的纜車緩緩移動著，大家衝到海盜船上演起海盜的故事，時間到了就去看海豚表演秀，如果小天使在身邊，可以相約到神秘的山洞去冒險。別小看這個看起來在邊邊角落、看起來一點都不起眼的山洞，小天使們在裡面會經歷各種考驗，如果你們合作通過各種冒險關卡，就可以獲得技能經驗值。想到山洞去冒險嗎？快和你的小天使培養默契吧！免得他在山洞裡變成你的拖油瓶。在海洋公園玩了一整天，拍了很多紀念照片，最後還要到紀念品屋去買些紀念品才行，要留下到過海洋公園的証據，也要留下大家一起玩耍的美好記憶喔！



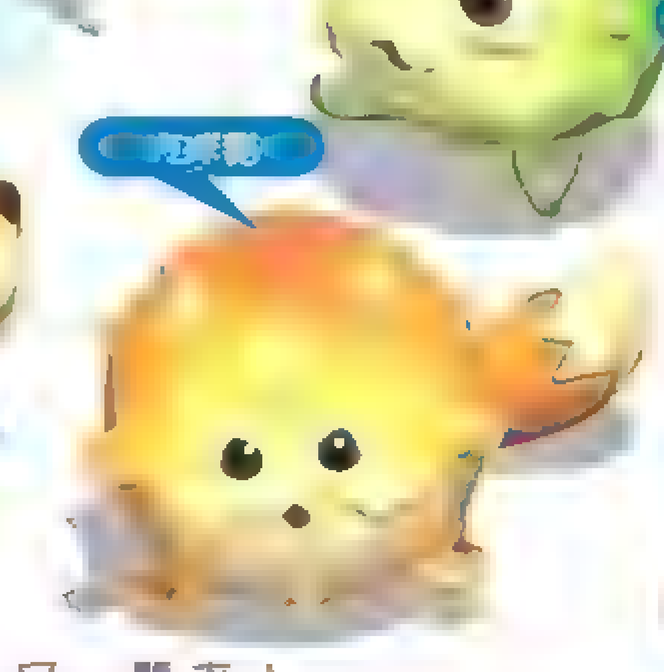
跟海洋公園的幸運海豚照個相吧！！



細心照顧寵物 邁向光明前途

神說，這一切都是命。會養出什麼寵物都是無法預料的。事情是這樣的，玩家們將來可能會得到一顆寵物蛋，但是這蛋不是普通的蛋（哎呀，我在說什麼呢?!），這是一顆會孵化出神奇寵物的蛋，當寵物還是幼寵階段的時候，大家的寵物都是長一樣的，不過你可以幫牠取名字。但是你要陪他玩耍呀、餵他吃飯呀、有時候也要誇獎牠、教訓牠，總之，每個人照顧寵物的方式不同，會導致牠將來長大變成寵的時候，外觀會改變，個性也不一樣，玩家們帶著牠去作壞事，牠就會變成壞小孩，如果帶著牠拚命打工，可能就會變成打工狂了，不論將來牠們長成怎樣的寵物，最後是不是有回到牠們的故鄉，玩家們對於寵物的付出，都會得到收獲……

多種寵伴您一生

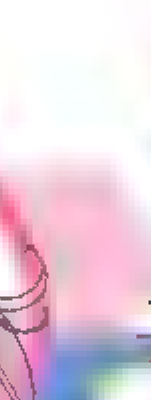




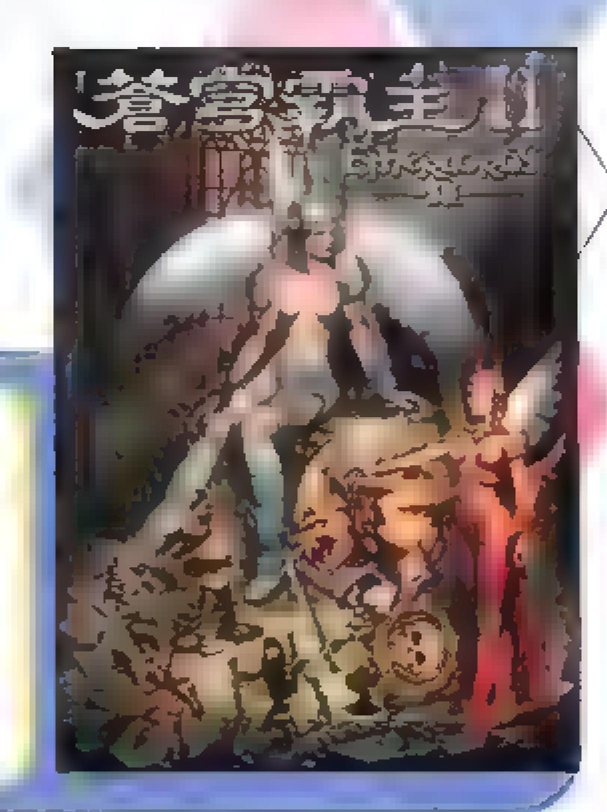
☆寵物結局一覽表☆

一般結局			
西點廚師	小丑	鍊金術士	計算機型天才
飲料調製家	吟遊詩人	傳道士	千年人瑞
服裝設計師	音樂家	打工狂	犯罪集團首腦
建築師	畫家	探險家	財閥大亨
管家	舞蹈家	作家	萬世巨星
教職之路	主持人	小偷	先知
從政之路	歌星	詐欺犯	傳說勇者
法律之路	演員	強盜	萬世師表
從軍之路	運動員	罪犯	司法鐵人
從商之路	占卜師	流浪漢	留在主人身邊





蒼穹霸主II



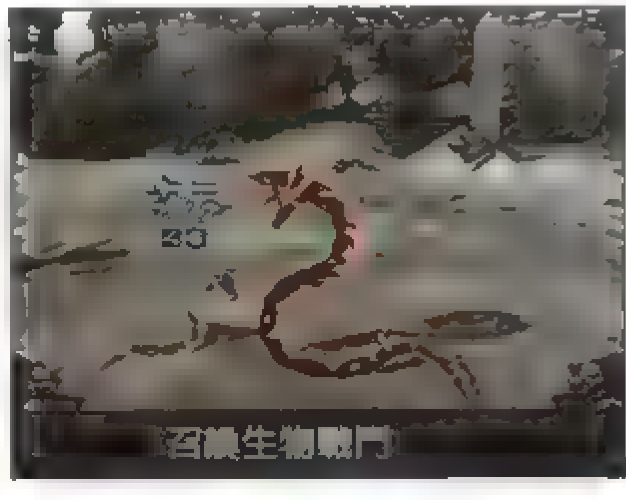
- 研究製造所：Nival Interactive
- 販賣代理商：光譜資訊
- 遊戲類型：回合戰略
- 科技需求：[illegible]

預定推出日 [illegible]年 [illegible]月

《蒼穹霸主2》延續了造就前作成功之處的優點、剔除令玩家詬病的缺點，並大量加入角色扮演元素，同時也在魔法牌戰鬥系統上取得更佳的平衡與效能。如今，在光譜與Nivel的攜手合作之下為玩家引進這款備受好評的佳作續集，相信是國內玩家不論是喜愛角色扮演或是回合制戰略的玩家，都將得到最豐富的感動。

改寫呆版的戰鬥 賞你個刺激世界

一般的回合制戰略遊戲裡，每一回合免不了就是用滑鼠點再點然後完成一回合的不斷循環，可是《蒼穹霸主2》的每一回合都充滿了無限的策略想像與戰術運用。同時，越到戰鬥後期你所能聚集的靈氣量越多，便能施展越強大的法術、召喚越強的生物為你戰鬥，《蒼穹霸主2》的魔法牌式戰鬥讓你體驗回合制戰略最精采刺激的玩法。而且，遊戲中的單人遊戲提供戰役與決鬥兩種模式，戰役模式讓玩家分段扮演靈氣世界裡混沌族、機動族、活力族、械化族等四大種族裡最出色的英雄，最後則化身為被白色領主喚醒的遠古時期女英雄—戴曼達，背負著族人所託付重責大任的你，又該如何解開種種謎題、跨越重重難關，驅除着白瘟疫對家園所造成的嚴重威脅？


召喚生物戰鬥


戰術的運用相當重要

千變萬化的牌組 重思考的戰鬥方式

牌組搭配 千變萬化

《蒼穹霸主2》的戰鬥方式與一代相同，卻已將玩家所詬病的小毛病連根拔除，可調整難易度的設計讓不論新舊玩家都可以玩的盡興！在戰役模式下你必須四處收集礦石、植物、水與火焰等不同種類的資源，並用它們來購買更新更強大的法術與神器，沒有了它們你在戰鬥中將手無縛雞之力，有了武器之後仍不得大意，畢竟魔法牌戰鬥的迷人之處在於千變萬化的牌組搭配，你必須針對每次遇到的不同敵人擬定不同的戰場策略，挑選合適的牌組與之抗衡，並且沒有任何保證會贏得勝利的方法。


各種不同的資源都將可換得更強大的力量

三大法術 決勝負

《蒼穹霸主2》的戰鬥相當很簡單，敵我雙方皆持有相同數量的法術牌（特殊情況除外），法術分為三大類：生物、結界與巫術，生物類法術須經過召喚才能化身為生物至戰場上為你戰鬥，結界類法術是長效型的法術，一但施展後若沒有經過其他法術或能力的移除，將會停留在戰場上一段時間才會消失，巫術類法術是具有立即破壞效果的法術，通常是會直接對敵方英雄或生物造成傷害。由於蒼穹世界裡的每一個人都很有默契地遵循着一項原則，戰鬥時絕對不直接傷害對方，所以你必須藉由施展手中的法術來召喚生物、佈下結界、與發動巫術等各種方式將敵人打倒，一但敵人的生命值降至零，便代表著你贏得了這場戰鬥。

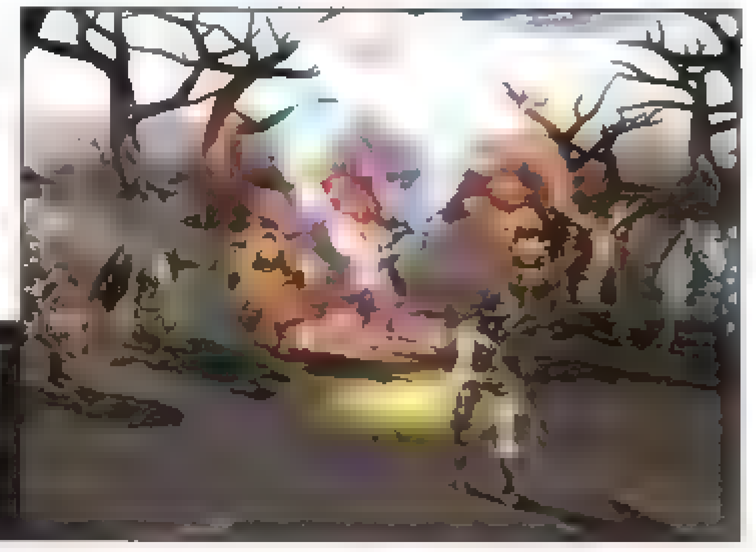
在蒼穹霸主的世界裡並不會直接傷害你的對手

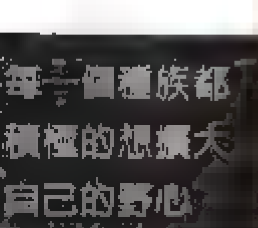
一 四大種族 再創靈氣新世界

遊戲的故事發生在一個由四個太陽所照耀的蒼穹大地，這裡的一切由四大種族進行著靈氣的支配。每一種族都有其優勢也有其野心，他們都想統治這個世界。

改變之時

遊戲中每一種族的英雄依據其所屬的靈氣會有不同的力量和屬性。其中包括象徵紅色火焰的混沌族、藍色空氣的機動族、綠色森林的活力族、黑色機甲的械化族，這四大種族的代表靈氣皆來自於一股強大的白色靈氣。而蒼穹霸主的世界跟萬物一樣，歷經誕生、成長、死亡、復生的循環。只要領主的千年大限一到，紅、藍、綠、黑靈氣就會纏繞在一塊兒，創造出一股白色靈氣流。此靈氣流將會重新塑造領主世界—剷平山群、乾枯河流、水淹平原，形成不曾存在的新大陸，連魔法性質都會徹底改變，於是英雄必須學習新的法術，或是運用新的方式施展法術。這就是「改變之時」，也就是蒼穹霸主一代的故事發生時間。

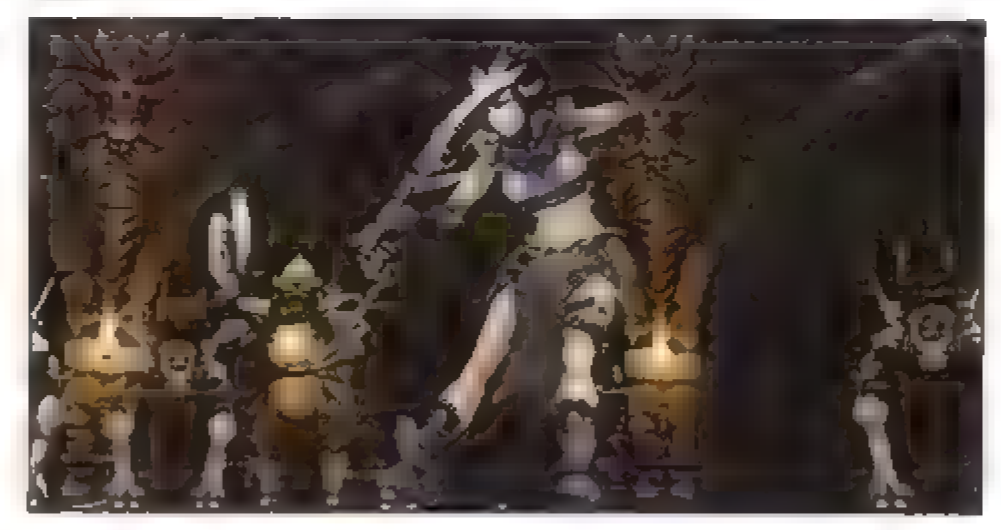


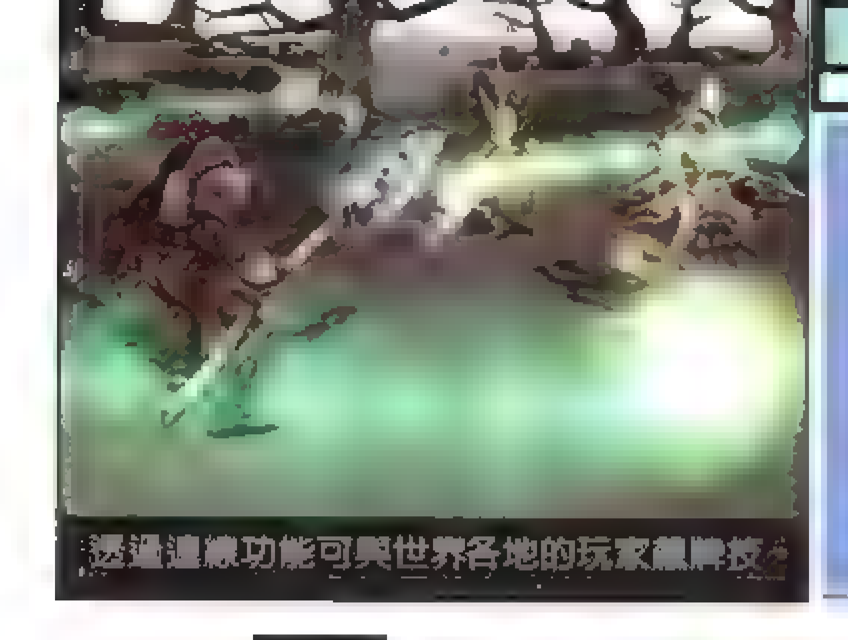


每一個種族都積極的想擴大自己的野心

純淨新世界

多年過去，蒼穹霸主的世界如往常運作未受到任何侵擾，但是，當白色靈氣躍入紅藍綠黑靈氣中時，四種靈氣再度聚合，形成一股目眩神迷的純淨力量，即白色靈氣流。因此，當四個月亮在軌道上排成一直線時，也會撕裂了這個世界，產生出新的土地和一些夢想。魔法不再強大，因為將有嶄新的魔法取而代之。剛踏入這個世界的你，是名毫無經驗的初心者英雄，卻擔負著艱鉅的任務。這次，《蒼穹霸主2》會帶你回到領主的世界，進入全新奇幻境界探索無限的可能。在充滿美景與危險的國度裡，帶領你的英雄踏上難忘的旅程，解開重重的謎團。





透過連線功能可與世界各地的玩家飆牌技。

二 對戰全世界 飆牌全年無休

除了單人遊戲之外，你不妨也試試本款遊戲的精華—多人連線，當你正式登入伺服器的那一刻，你會發現之前所玩的單人遊戲只不過是帶你走進魔法牌世界的導覽過程而已，真正的精采與榮耀才正要開始。伺服器上的玩家來自於世界各地，連線功能採用線上競賽系統，以排名與等級來建立即時遊戲，在回合制的基礎下加入了計時制，所以你不必擔心會跟線上玩家耗上三天兩夜都沒有個結果。同時，也因為線上玩家來自於世界各個時區，所以一天24小時都有穩定的玩家在線上，不論在[illegible]幾點[illegible]時段[illegible]都沒有問題。

三 聲音表現突出 運鏡手法獨特

與一代相比，二代不只在畫面上有長足的進步，聲音的表現也值得令人讚賞，不論是英雄在戰鬥時施展法術所吟唱的咒語還是冒險途中與NPC交談的話音，都有著濃濃的中古奇幻風味且絲毫不顯得唐突，還有與劇情相輔相成的遊戲配樂及隨著戰鬥競技場所在地而變換的戰鬥配樂，都讓人更容易完全融入遊戲所營造的時空背景。此外，在戰役模式下玩家將可以選擇是否讓鏡頭以電影運鏡的方式呈現，比如當你走到前方與一名NPC對談的時候，遊戲將會以電影裡[illegible]的運鏡手法將你的鏡頭旋轉拉近你與NPC的所在，營造一種身歷其境的獨特感受；而不同地區的天氣特效也相當可觀，像是雪花繽紛飛舞、穿越降雨帶、陽光從茂密樹林中的隙縫照射…等。



機動族之代表生物介紹

綠翼飛龍

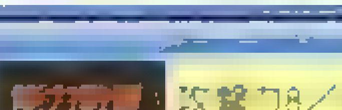
能力數值：攻擊力7／耐力8

生物簡介：

據說綠翼飛龍是以綠寶石製作而成。若主人允許牠稍作休息，即使是敵方英雄最強壯的保鏢都會被牠摧毀



黑翼飛龍



生物簡介：

居住在田園海邊、巖的龐大生物，掌握著一台居民的生與死。戰場上無人能比，但習慣於牛棚兩大的天平，造成牠不太主聽話與障礙的戰士。若讓黑翼飛龍稍作休息，牠可以摧毀主人所指定任何休息中的生物



女妖將軍

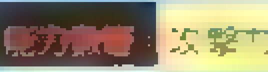
能力數值：攻擊力？／耐力8

生物簡介：

眾人皆知女妖將軍的注視有催眠作用，只要被她的眼睛盯到就能停止對手動作，獲得優先攻擊的能力。若敵方英雄派出來阻擋她的生物因之而死，她會搶奪剩餘的力量給受害者的主人



女妖戰士



生物簡介：

女妖戰士最具侵略性，她們不懂得憐憫為何物，會粗暴地對付敵方生物和試著侵犯敵方英雄。若主人擁有至少一名女妖戰士，將沒有生物能避掉她的攻擊。



藍翼飛龍

能力數值：攻擊力9／耐力9



生物簡介：

很久以前藍翼飛龍具有賦予生命和復活的能力，但當時牠受到詛咒，被迫永久不放於雲層之間。牠移動之時有如雷雨暴風，無人能逃脫，牠的聲音有如雷聲可震死敵人。當牠攝動翅膀，所有地面上的敵人都會受到致命的傷害

女妖術士

能力數值：攻擊力9／耐力5

生物簡介：

「魔法制對於女妖」是…讓…女妖術士之生命力…失去的敵人…一點力量，…



女妖僧人





生物簡介：

女妖令人難以捉摸也令人看透她們的底細，…能學聞公會的也去瞭解為何戰鬥中女妖都站在機動族這邊，…她們效忠於機動族，會攻擊站在對手那邊的各類生物。若她們看見其他女妖為敵人作戰，這些女人…的生物將會猛擊任何阻擋在她和對手之間的任何生物。女妖僧人是同類中最不具侵略性的。機動族看重她們能與死亡國度管理者打交道的能力。這名女祭司能夠將死去的姊妹復活，再度回到戰場上幫忙主人。

鳥人長老

能力數值：攻擊力…

生物簡介：

長老的出現會增加所有戰場上鳥人的作戰士氣和能力。



鳥人斥候

能力數值：攻擊力1／耐力2



生物簡介：

鳥人斥候是名好戰士也是可靠的僕人。其主要價值在於牠能夠飛行，因此只能受類似能力的生物所阻擋

鳥人射手

能力數值：攻擊力2／耐力1



生物簡介：

專家一致認為鳥人射手的一項能力，就是當對手進攻時，牠能夠向對手發動猛烈的突襲。

微風之牆

能力數值：攻擊力0／耐力6



生物簡介：

為了防禦，機動族的戰士會召喚「一小群飛行」的微風之牆。這生物是完美的防禦者。不過，雖然無法攻擊敵人，機動族的高級魔法仍然可以將牠們武裝起來。

囉唆鬼

能力數值：攻擊力3／耐力1



生物簡介：

這種邪惡的生物會不停攻擊到自己決定停下來為止。在牠們靜止不動後需要魔法讓牠們再度動起來。戰鬥時，若只有一隻囉唆鬼在戰場上，牠就會顯得意興闌珊。但只要牠願意上前作戰，便沒有生物或法術能擋得了牠。

鳥人刺客

能力數值：攻擊力2／耐力1



生物簡介：

機動族世代以來挑選的有翼戰士不但具備作戰能力，還要有極為發達的智力。長期挑選下來產生了驚奇的成果，這種哺乳類生物意外的得到一種有用的能力，沒有生物能阻擋鳥人刺客，只有對手的牆能阻擋得了牠

牧師之魂

能力數值：攻擊力1／耐力9



生物簡介：

牧師之魂是其主人生物的良師益友，且魔法可使得戰士之魂更有力量和耐力，不但會將力量傳給古老的生靈也會將過死亡界傳給亡靈，只有一小點靈氣就能讓戰士之魂復活

風精靈

能力數值：攻擊力3／耐力6

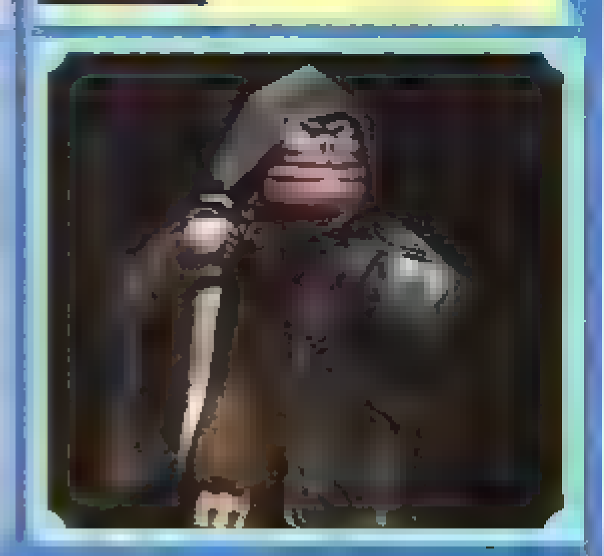


生物簡介：

戰鬥時無法阻擋風精靈，牠外旁的氣息會麻痺敵方生物一小片刻，同時也足以傷害敵方英雄。因為只要消耗一點精力來進行攻擊，而且攻擊之後的風精靈無需休息。

詭辯囉唆鬼

能力數值：攻擊力3／耐力1



生物簡介：

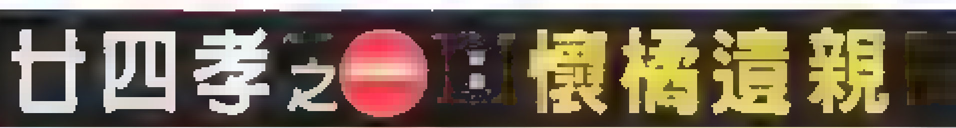
詭辯囉唆鬼以具獨立和革新的特性聞名。在牠的第一次攻擊後，得需某特殊法術讓牠再次起身攻擊。但牠的迷你體型仍佔了無可取代的優勢，靈敏且快速，可直接攻擊敵方英雄，所以無法去抵擋牠的攻擊。

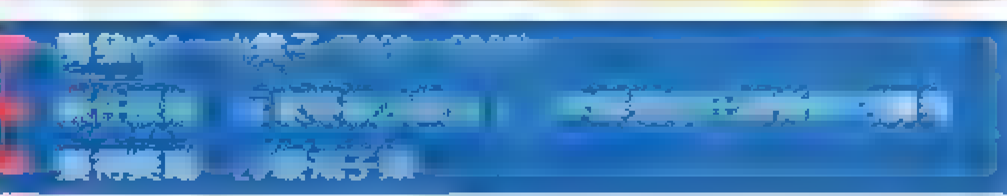


研究製造所：中華網龍　販賣流通所：智冠科技、中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P2 400、64MB

預定推出日

東方傳說的一大特色就是推陳出新的任務，玩家既能從其中學到屬於東方世界的有趣典故，更能解完任務，順便獲得好康的裝備唷～！！接下來為各位介紹最近超HOT的24孝任務！玩家還沒解或不知道怎麼解的，看這裡馬上讓你功力大增，裝備滿載！



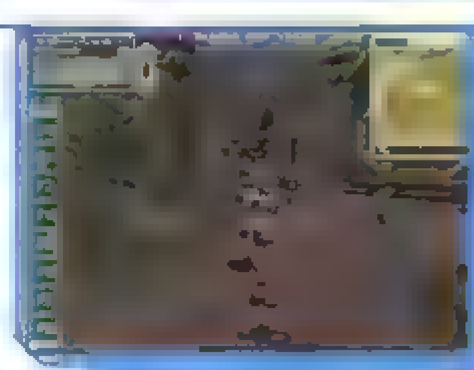


典故說明

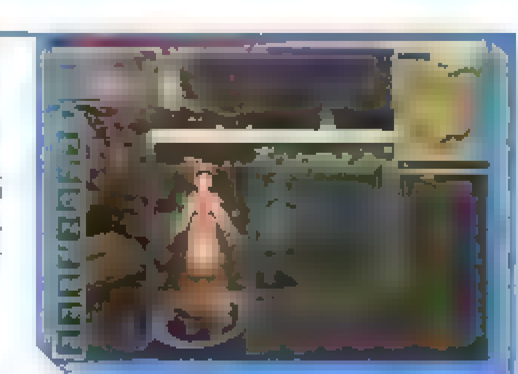
中國東漢時期有一位叫做陸績……回家。為此還有人做詩傳頌呢！從此橘子被當作孝心的表現，大家競爭相買橘子回家孝敬父母。

任務流程

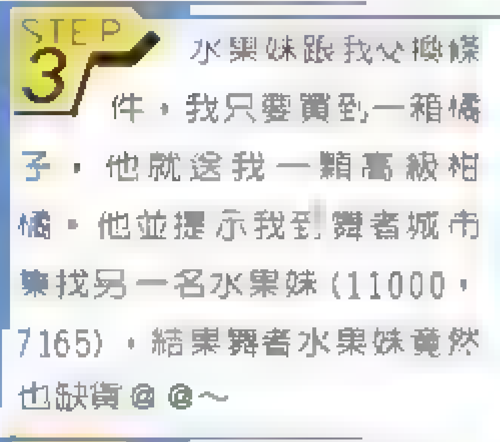
STEP 1 在刀客城中找到小筧子(7839，8332)，並與之對話，他想買高級柑橘給媽媽當生日禮物，請玩家幫忙唷！



STEP 2 到市集向水果妹(7859，8521)買，他卻告訴玩家都是因為陸績，橘子買不到，要買要到別城買啦！！

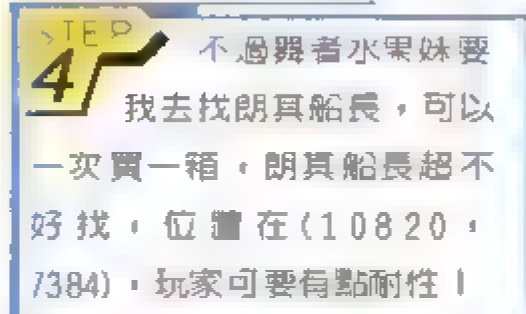


STEP 3 水果妹跟我交換條件，我只要買到一箱橘子，他就送我一顆高級柑橘。他並提示我到舞者城市集找另一名水果妹(11000，7165)，結果舞者水果妹竟然也缺貨@@～





STEP 4 不過舞者水果妹要我去找朗其船長，可以一次買一箱，朗其船長超不好找，位置在(10820，7384)，玩家可要有點耐性！



STEP 5 朗其船長還真大牌！要我拿著憑證去倉庫找他助手領取，助手位置在(10972，7197)，玩家不要跑錯地方囉！



STEP 6 在倉庫邊，助手告訴我可以買四種水果，有橘子、葡萄、蘋果、櫻桃，玩家不要被可口的水果迷惑住囉，只買橘子就好，一箱負重就要100外加500兩拉，可不便宜啊！



STEP 7 直接回第一位水果妹處，將整箱橘子交給她，耶～！高級柑橘到手囉！



STEP 8 嘿嘿～！交給小筧子吧，好康的裝備一一順利到手！



裝備資訊

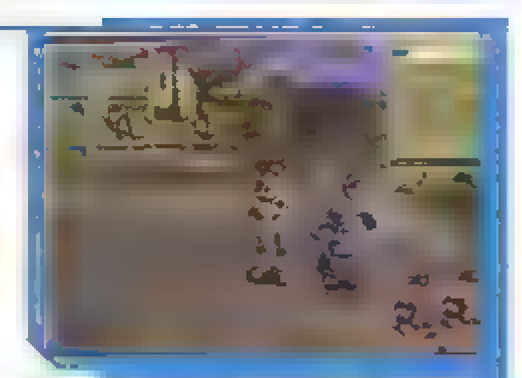
裝備名稱	種類	物品等級	防禦值	重量	價值	附加效果
護身符	戒指防具	20	6	5	0	內力上限+5

廿四孝之一：嚙指心痛

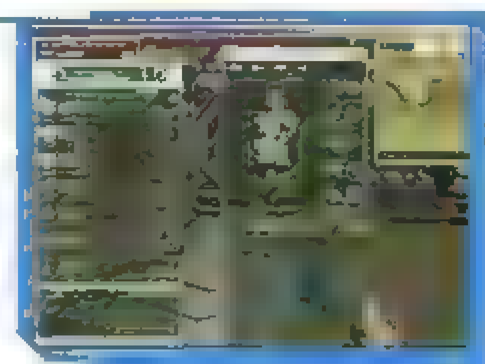
- 觸發NPC：曾母(曾參之母)(7844，8623)
- 條件限制：[illegible]
- 獲得獎勵：曾家木刀一把、[illegible]

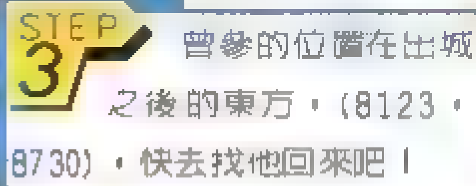
任務流程

STEP 1 走在刀客城中發現一名老婦正在啃手指，一問之下才發現原來也是鼎鼎大名孝子曾參的母親，暱稱曾母(7844，8623)，他請玩家到客棧買一隻燒雞與一瓶花雕酒，他們家要請客啦！

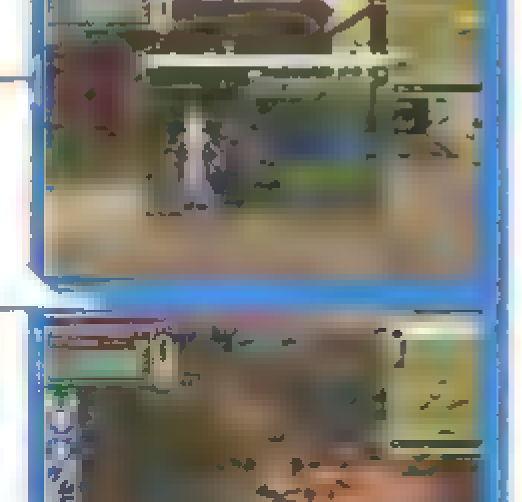


STEP 2 到客棧找小二哥(7748，8279)買齊之後，拿回給曾母，曾母會請玩家再去找曾參回來，曾參也跑去砍柴啦＠＠～！(PS.燒雞與花雕酒客棧一次只會準備30份，請玩家要買要快！)

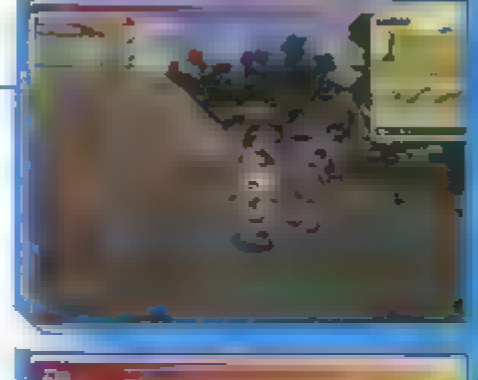




STEP 3 曾參的位置在出城之後的東方，(8123，8730)，快去找他回來吧！

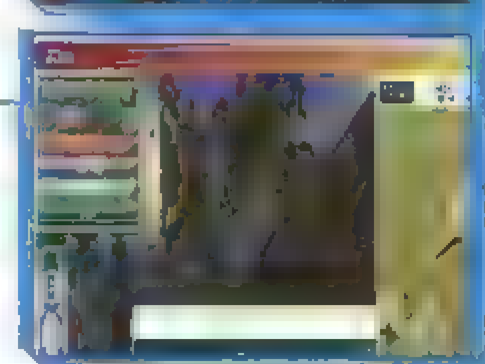


STEP 4 找到了曾參，他卻告訴玩家，他今天砍柴的業績還沒達成不能交差啊！！這怎麼行？玩家你可要幫幫這位孝子的忙啊！



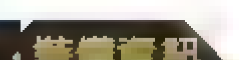
STEP 5 曾參還差20個木柴，玩家只要打兩種怪：小楓樹精(8130,8709)與轉轉樹(8263,8699)，便會得到木柴唷！

STEP 6 收齊20個木柴之後，快回去找曾母，曾母就會將他們家傳的「曾家木刀」慷慨送給玩家啦！



典故說明

[illegible]曾母為了[illegible]幫忙增加買些酒菜，然後再到森林裡叫正在砍柴的曾參回家！



裝備資訊

裝備名稱	種類	物品等級	攻擊區間	防禦值	重量	價值	附加效果
曾家木刀	刀類武器	15	7-11	5	15	0	命中率+1

廿四孝之三：行傭供母

- 觸發NPC：黃巾兵大貓[illegible]
- 條件限制：[illegible]
- 獲得獎勵：1.[illegible]
2.黑狗觸[illegible]獲得靈犬紋章×1

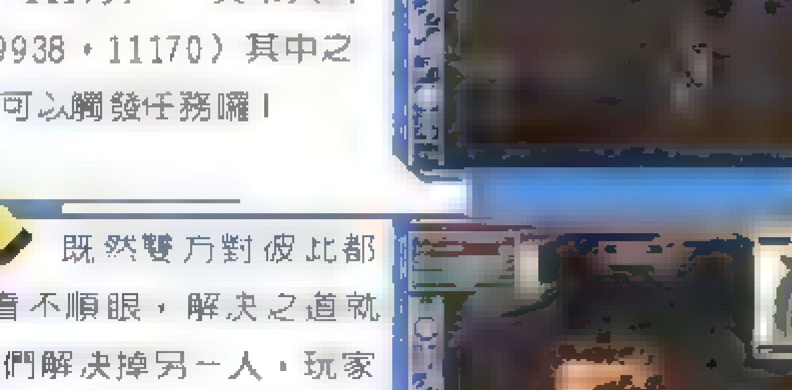
任務流程

STEP 1 玩家只要在愚皮城找到「黃巾兵大貓」(9932，11179)、「黃巾兵黑狗」(9938，11170)其中之一，就可以觸發任務囉！

STEP 2 不管是哪一個傢伙都是可惡的黃巾賊，其他不同點有二，一是他們都扣住了江革母子二人，二是兩人對彼此都看不順眼，想要救出江革母子，玩家必須從這其中著手！



STEP 3 既然雙方對彼此都看不順眼，解決之道就是替他們解決掉另一人，玩家若是觸發大貓就得殺掉黑狗，觸發黑狗就得殺掉大貓，不過他們真的不是泛泛之輩，45級以上玩家試試看，45級以下的還沒資格觸發任務呦！至於強度如何，沙雷納只能告訴玩家，專心應戰吧！！



STEP 4 順利殺掉了之後，拿著信物(大貓項鍊、黑狗項鍊)向你所觸發的NPC交差，他們不但會遵守諾言，放了江革母子，還會送玩家一枚日後用處多多的鑲嵌專用紋章唷！！



典故說明

中國東漢時期，有個人名叫江革，為了讓母親生活無虞，江革想盡一切方法，甚至到別人家當傭也行。到了盜賊作亂時，江革和母親只好逃到其他地方避難，好幾次遇到盜賊，江革這時總是哭著哀求他們，這時能不能救出江革母子，就要看看玩家的實力囉！

裝備資訊

裝備名稱	種類	物品等級	重量	價值	附加效果
靈貓紋章	紋章	20	5	0	力量+1
靈犬紋章	紋章	20	5	0	HP恢復速度+1

廿四孝之四：親嚐湯藥



典故說明

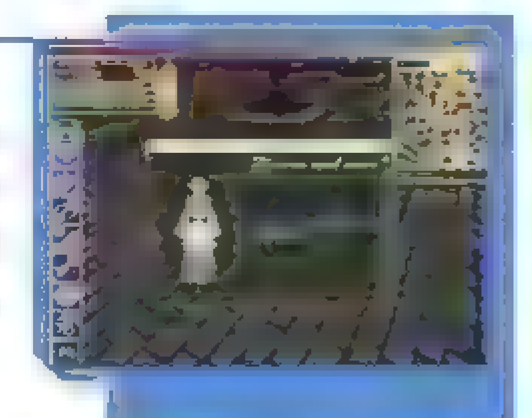
相傳中國西漢王朝時，劉邦的三兒子劉恆(即後來的漢文[illegible]
[illegible]
床不起，劉恆親自為母親煎藥湯，並且日夜守護在母親的床前。劉恆天天為母親煎藥，每次煎完，自己總先嚐一嚐，看[illegible]
[illegible]
的全力相助了！玩家就想個辦法，讓薄太后好起來吧！

任務流程

PS 這個任務有兩種，大宮女任務與小宮女任務，以下小編分別描述之。

大宮女任務

STEP 1 在(10016，11059)處找到大宮女，他正擔心著薄太后的病情，玩家你就幫他去找找劉御醫，問問藥引的事吧！！(取得太后請託書一封)



STEP 2 劉御醫(10044，11092)看過請託書之後，告訴玩家，這個藥引非20份甘草不可，至於甘草要如何得到，御醫說要打靈芝草人，就可以取得喔！



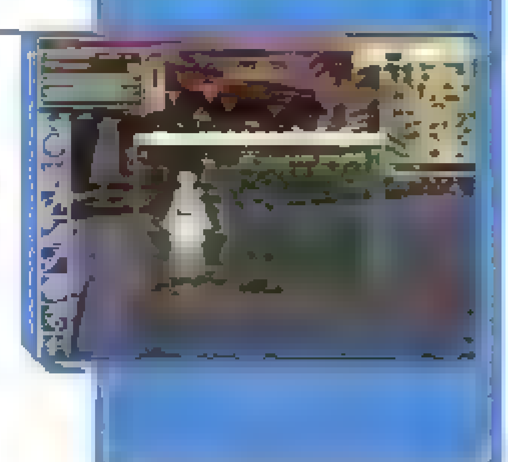
STEP 3 靈芝草人分布這麼廣究竟哪一區的才是啊？嗯～沙雷納在此偷偷告訴大家，只要在(8871，10371)這個區域尋找，這裡的靈芝草人都會掉甘草哨！



STEP 4 收集完20份甘草之後，馬上回劉御醫處，他會換給你一份甘草精華，用甘草精華當藥引是最適合不過啦！

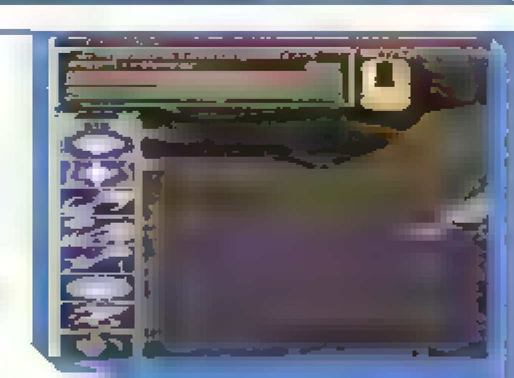


STEP 5 再將甘草精華交給大宮女，薄皇后的病終於有救啦！大宮女高興至極，立即贈送玩家鑲嵌道具「宮廷紀念紋章」，這麼一來，玩家手上的武器又要升級囉！！



小宮女任務

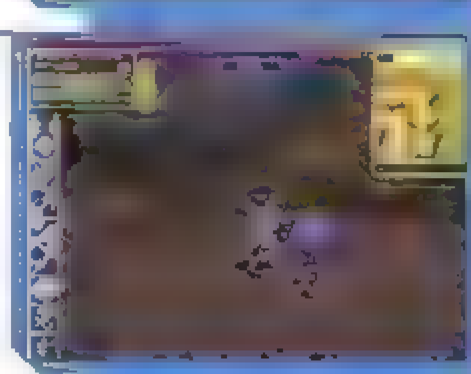
STEP 1 小宮女(10335，10982)眉頭深鎖，一定有事煩心，一問之下，原來是他心疼皇上嘗苦藥，沒關係，玩家這時就要挺身而出接下這任務吧！



STEP 2 尋找江湖郎中(10067，11196)，他請玩家蒐集藥引甜根子草20份，出發吧！



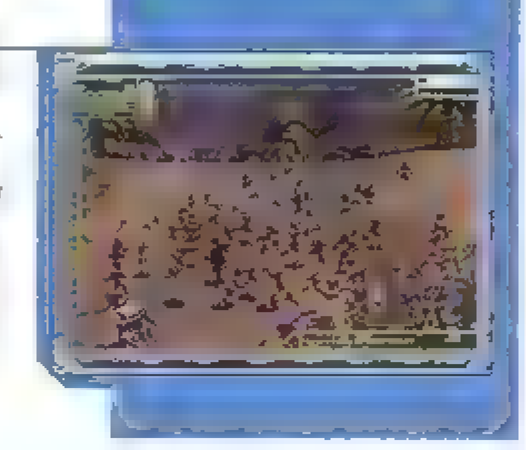
STEP 3 根據沙雷納的機密管道消息指出，甜根子草就在(9144，10363)附近毒菇草人的身上！二話不說，快去前往蒐集吧！！



STEP 4 收集完畢，嫁交給江湖郎中，他見你誠意十足，決定交給你藥效更佳的甜根草精華，不過啊～他還神神秘秘地給玩家一封郎中情書，要玩家轉交小宮女，顯然是喜歡上小宮女囉！！



STEP 5 將藥引甜根草精華交給小宮女，情書也一併轉交，嘿嘿～小宮女也會送玩家一枚「藥王紀念紋章」，我看效果和大宮女送的差不多讚哨～！



裝備資訊

裝備名稱	種類	物品等級	重量	價值	附加效果
宮廷紀念紋章	紋章	50	5	0	HP恢復力+1
藥王紀念紋章	紋章	10	5	0	MP上限+10

廿四孝之五：扼虎救父小楊香

[illegible]

典故說明

晉朝時，有一位叫楊香的孝子，十四歲的時候就經常跟 [illegible] 父親，於是不顧自身的危險，立即爬上虎背，緊緊扼住老虎 [illegible] 了性命。

任務流程

STEP 1 楊香扼虎救父之名傳開之後，大家對楊香父母能有這麼孝順的兒子感到羨慕不已，玩家可以在柏克里城的(8369，10189)處，和楊香爹對話，觸發這個任務唷！！



STEP 2 楊香爹想幫寶貝兒子報名孝親獎，請玩家幫忙，玩家必須去找「柏大嬸」，座標位置在(8414，10197)，去探聽一下有關孝親獎的消息吧！



STEP 3 柏大嬸指引了玩家一條明路，就是「想報名孝親獎，先要有報名表！」雖然這個問題相當好笑，不過柏大嬸可不是開玩笑喬，因為報名表要自己去打材料勒@@！！



STEP 4 報名表的材料是啥？是20個藤蔓纖維！20個藤蔓纖維到哪找？答案是去打毒蔓精或藤蔓精就拿得到！報玩家兩個好康消息，藤蔓精位置在(9080，10164)周邊，毒蔓精位置在(9294，10115)周邊，到這兩個地方就能輕輕鬆鬆蒐集藤蔓纖維喔！



STEP 5 蒐集完畢之後，事情還沒完兒，將纖維拿回去給柏大嬸交差吧！柏大嬸會將做好的報名表交給你，不過，報名表填妥之後，玩家還必須將報名表交給柏大叔，才算報名完畢唷！



STEP 6 柏大叔位置在(8414，10193)，但是這家人也真是，話都不一次說完！原來，除了要交報名表之外，還要交自傳勒！誰的自傳？當然是楊香的啊@@～這回可要去找楊香了！



STEP 7 這楊香還真苦命，玩家要去(8503，10394)這裡找到他，發現原來他還有活兒要幹呢！幫人幫到底，玩家你就幫他幹幹活兒，讓他好好寫完他的自傳吧！



STEP 8 楊香的活兒有兩種，一種是收割大米做年糕(需大米*10)，一種是蒐集白菜辣椒做泡菜(需白菜*20、辣椒*1)，玩家只需幹一件活兒就好唷！



STEP 9 玩家如果完成收集大米的工作，楊香會給玩家一篇300字自傳，若是完成收集白菜辣椒的話，楊香則有時間寫完500字自傳，不管拿到哪一種自傳，快點交給柏大叔吧，報名快截止了喔！

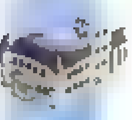


STEP 10 交給柏大叔完成報名手續之後，玩家還需回楊香爹處覆命，不然就拿不到這任務的獎勵囉！獎勵超讚的ㄟ，完成年糕篇的可以獲得10000點等級經驗值，完成泡菜篇的則可以獲得12000點等級經驗值，經驗值取得比打怪還好升喔，這個任務實在是太棒了啊啊啊啊啊啊啊～～！



吞食天地『鬪陣擂臺』online





研究製造所：中華網龍　　販賣流通所：智冠科技、中華網龍

遊戲類型：網路角色扮演　　科技需求 P[illegible]

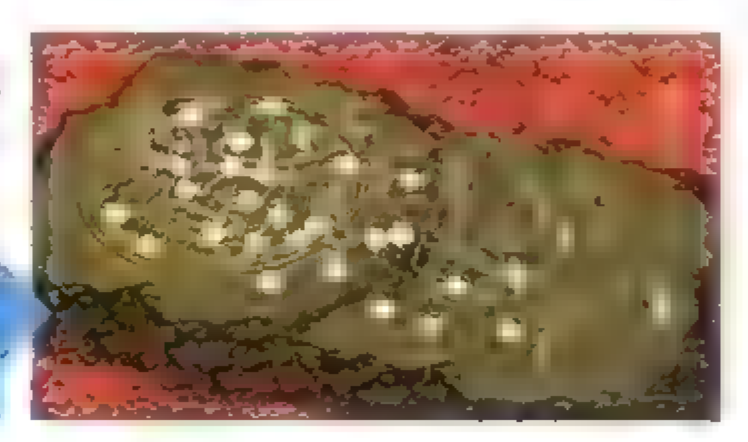
吞食天地Online的全新資料片「鬪陣擂臺」即將要在這個暑假強勁登場啦！這次的『鬪陣擂臺』好玩的東西等著玩家來發現呢？今天就讓沙雷納為各位玩家搶先介紹一番！絕對要從頭看到尾喔！

預定推出日
[illegible]年
[illegible]

有了這些功能遊戲更加刺激！

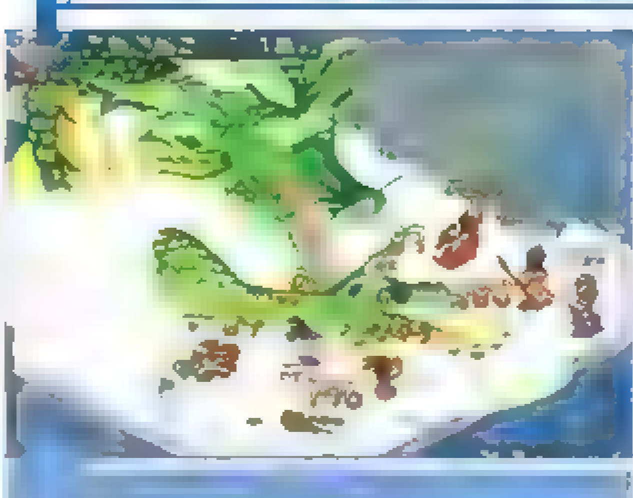
傳說中的擂台等著玩家挑戰

炎熱的夏季裡做什麼最好呢？當然是一邊喝著冰冰涼涼的飲料，一邊來挑戰吞食的擂台賽！因為吞食天地即將推出最強的擂台賽！如果你已經玩過遊戲中的亂鬥擂台、挑戰擂台、團P擂台三大擂台賽，那你一定要再來試試這個可以跨越伺服器限制的終極擂台，你的對手將不再是所屬伺服器的玩家，而是各伺服器的英雄好漢們齊聚在這個擂台上，比比看誰才是真正高手中的高手！誰才是真正的天下第一！不要錯過喔！



跨越伺服器的終極擂台。

大隊人馬相互廝殺的戰役系統



智勇挑戰超巨大怪物。

5對5不稀罕！千軍萬馬在各種地形上進行你來我往的激烈攻防戰才是真正的王道。為了要能夠讓玩家親身經歷三國時代戰爭的大場面，因此在這次的資料片『鬪陣擂臺』中設計了新型態的戰役系統，讓玩家們在一個地圖上展開回合策略的戰鬥，除了考慮距離之外還導入各種地形的因素，讓戰鬥進行的過程更加的複雜、更加的需要細細考量、要比耐力！更要比恼人的功力！全部都在我們新啟動的戰役系統當中喔！

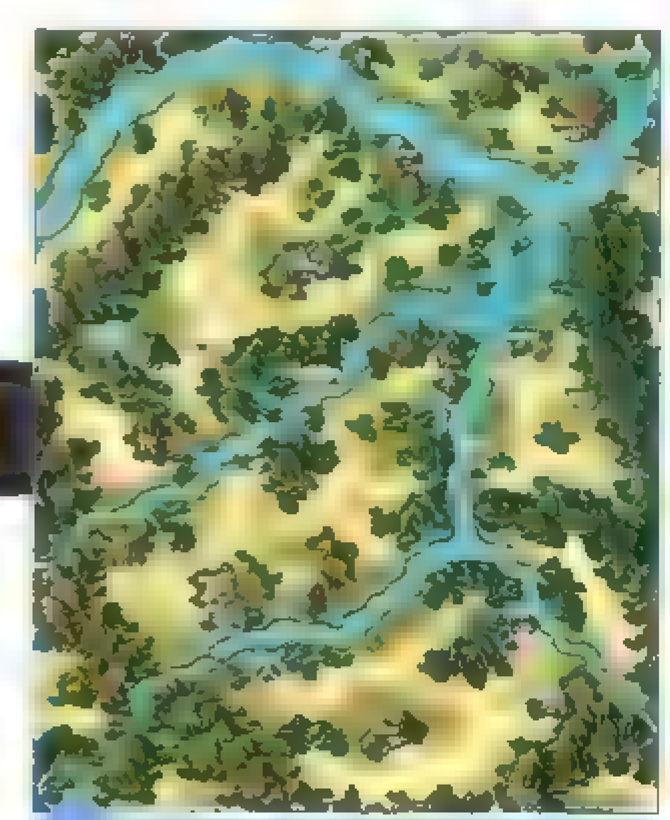
謎一樣的怪物現身吞食大地

在大地上堪稱無所匹敵的超級巨大神秘怪物將在『鬪陣擂臺』中現身！這些有著魔王級的超強實力以及令大地都為之震撼的巨大形體而稱霸的王者，將在這個暑假帶給各位玩家非常緊張刺激的全新戰鬥感受，至於這些神秘的巨大怪物會以什麼樣的方式現身吞食大地，在這邊就先賣個關子吧！敬請各位玩家耐心等待即將改版的『鬪陣擂臺』！

全新的冒險地圖等待玩家來探險！

魚米之鄉「荊南」

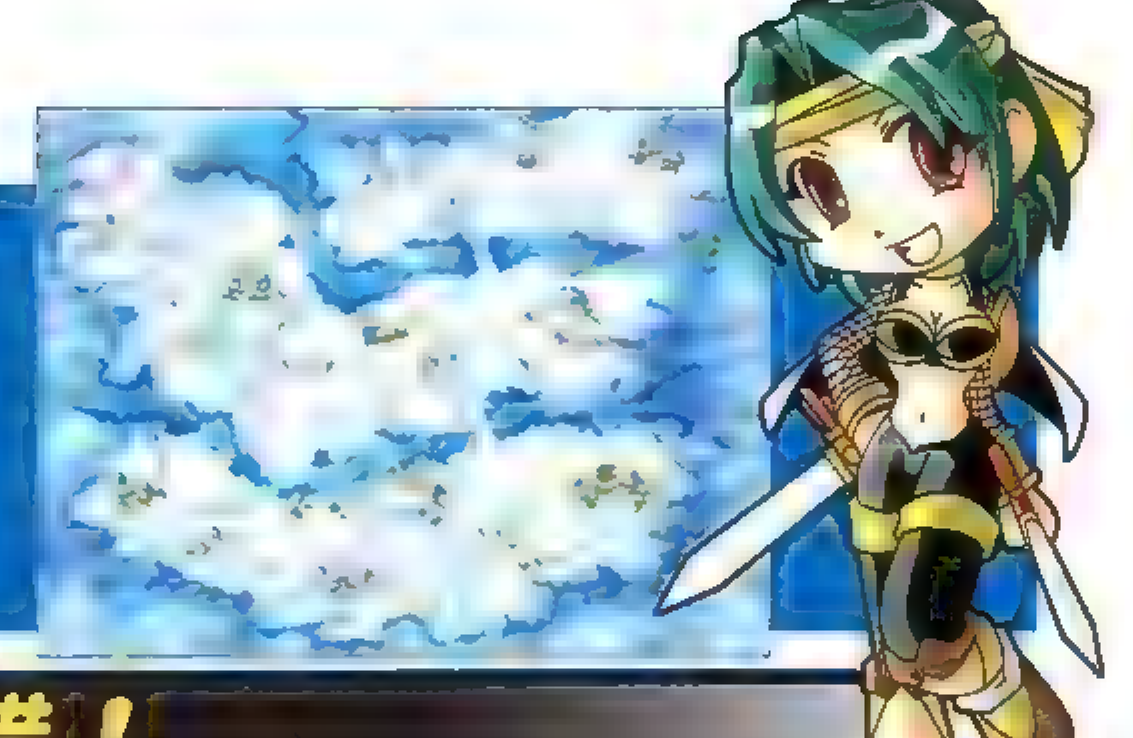
[illegible]



荊南會有什麼樣的美景呢？

虛無飄渺的「仙界」

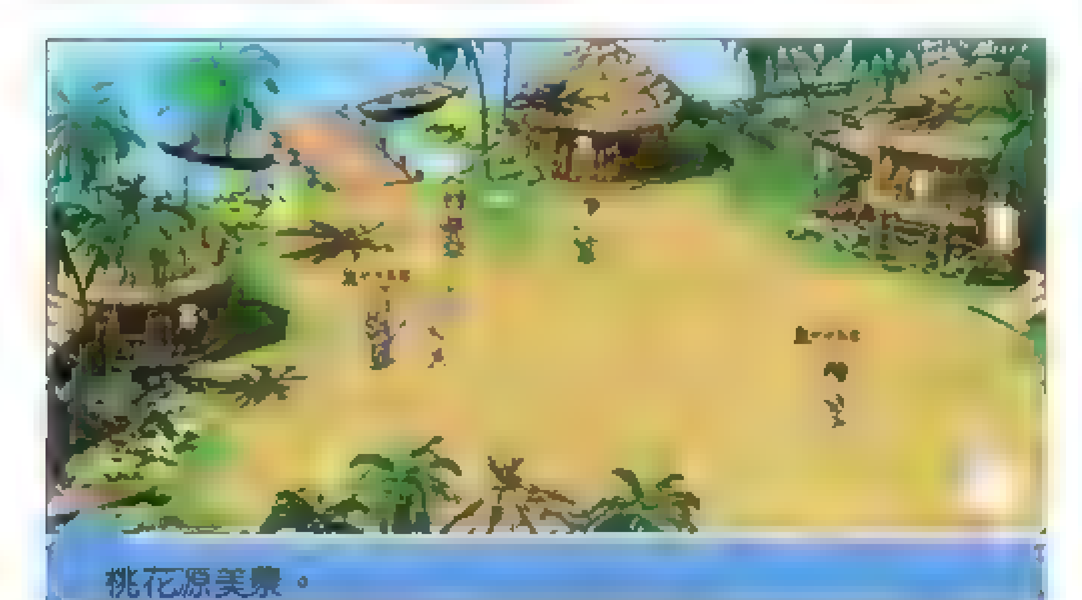
[illegible]



全新場景沒去過太可惜！！

遠離世俗的桃花源

相傳世間的某處有著遠離戰亂塵囂的世外桃源，有幸到過這邊的人們說這邊的景色「芳草鮮美，落英繽紛…」；而且「土地平曠，屋舍儼然，有良田、美池、桑竹之屬。阡陌交通，雞犬相聞…」；這裡的人們「男女衣著，悉如外人；黃髮垂髫，並怡然自樂…」。這裡的平靜祥和，對於活在亂世百姓們來說似乎是個遙不可及的夢想！



桃花源美景。

在七星壇上看我呼風喚雨

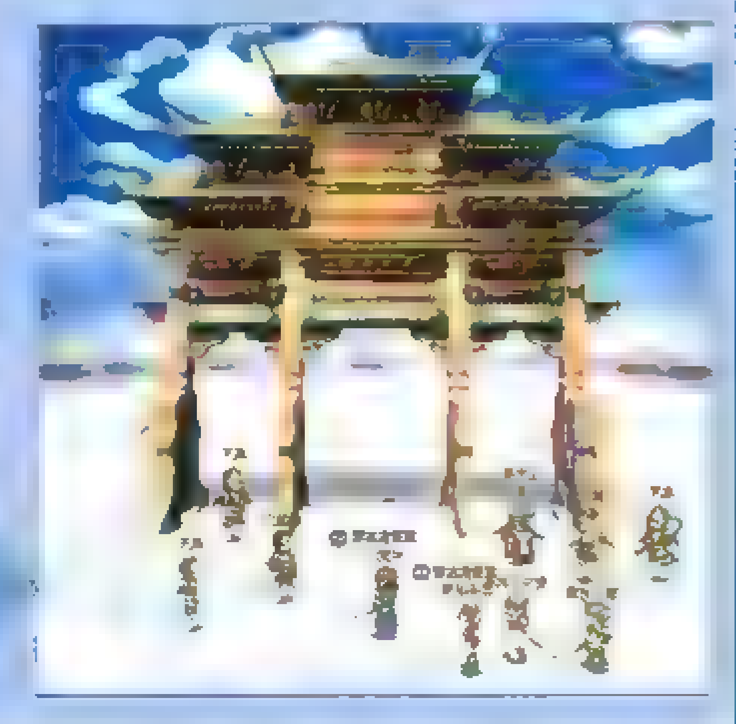


雄偉的七星壇。

相傳赤壁之戰開戰前夕，天才大軍師諸葛亮為了幫周瑜借到東風，曾經在南屏山修築一座七星法壇，「高九尺，作三層…」而且「下一層插二十八宿旗：東方布蒼龍之形；北方作玄武之勢；西方踞白虎之威；南方成朱雀之狀…第二層黃旗六十四面，按六十四卦，分八位而立…」；諸葛亮以這座法壇為周瑜借到三天三夜的東風，讓曹操在赤壁鎩羽而歸被傳為千古佳話。

仙界的第一道關卡「南天門」

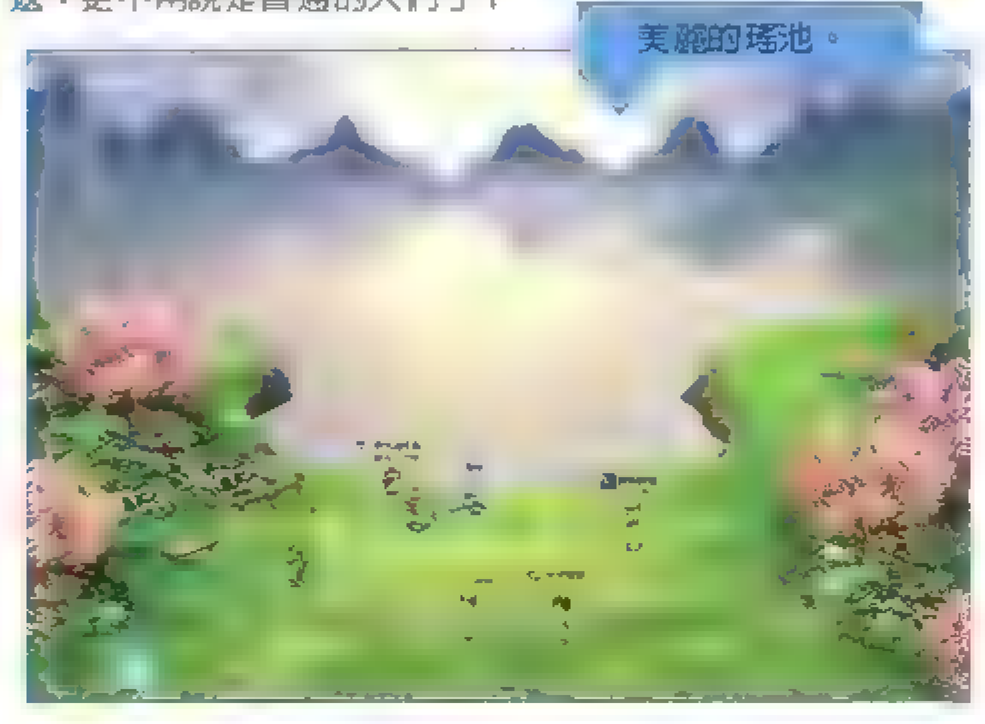
仙界的入口有一大門，名曰「南天門」，這座門樓，巍峨莊嚴，氣勢宏偉，鑲滿了金光閃耀的珠寶，而柱子上更雕刻了吞雲吐霧的玉龍，實在是天上人間難尋的宏偉建築物…相傳得道成仙之人都必須通過有天兵天將鎮守的南天門才能進入仙界，如果只是凡人之骨則會被天兵天將阻擋在門外！玩家們有沒有辦法通過仙界的第一到關卡南天門，完全要看玩家本身的造化囉！



仙界入口南天門。

仙界瑤池的景色美不勝收

相傳在崑崙山那無人能及的山頂上，有一個神秘的仙界瑤池，統治天上仙女們的王母娘娘就住在這個地方。每年一到王母娘娘壽辰的時候，各方神仙都會親赴瑤池祝壽，而王母娘娘也會命令看守蟠桃園的九天玄女摘取蟠桃宴請眾神，這就是所謂的「蟠桃盛會」的由來；仙界瑤池的美景讓神仙們都流連忘返，更不用說是普通的人們了！



美麗的瑤池。

無盡的任務【中文版】「權能者異界」

- 研究製造所：Sony Online Entertainment
- 販賣流通所：遊戲橘子
- 遊戲類型：網路遊戲角色扮演
- 科技需求：P3、256MB

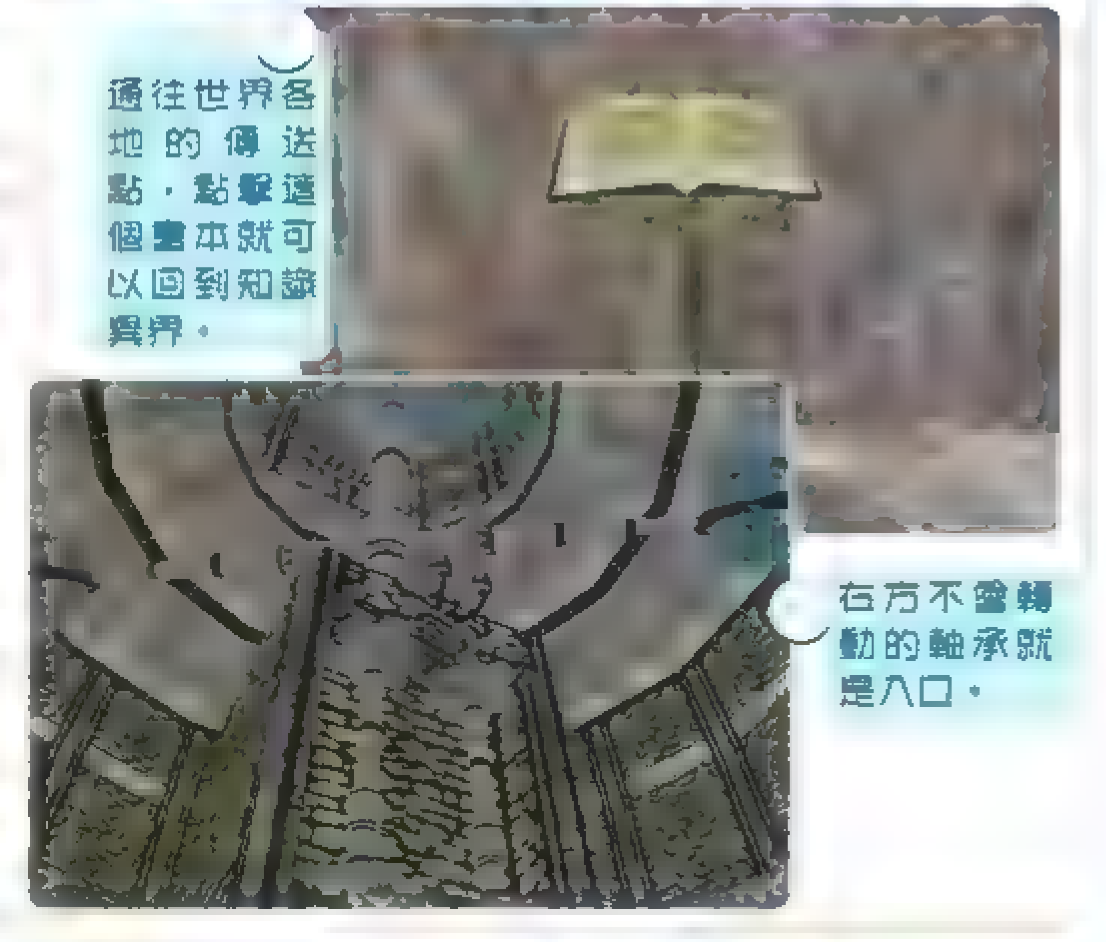
預定推出日 年 11 月

被所有「無盡的任務」玩者視為里程碑與重要階段性目標的資料片「權能者異界」(Planes of Power)，終於在日前於中文版EQ發行。「權能者異界」是一片極其傾向於大規模公會活動的高等級資料片：它提供了十九個全新的區域，除了通往世界各地的巨型傳送區知識異界以外，幾乎所有的地圖都對進入的玩者有等級限制；「權能者異界」讓Raid Window(公會活動介面)的必要性大大提升，除此之外，被視為玩者能力高峰的新極限：讓玩者的等級可以突破六十級的限制到達六十五級，也是「權能者異界」的一大特色。今天我們就來簡單的為大家介紹「權能者異界」中的各個異界，並且在下一期釐清讓所有人困惑的「異界旗標需求」(Planes of Power Flag Progression)。

串聯世界的巨大通道：知識異界

以往被玩者時常抱怨的：「往東卡的路好遠喔，又沒有人幫我傳送，光想到就腿軟了。」沒錯，在EQ中「行」的問題一直都因為廣大的世界觀而存在著，「權能者異界」利用集中與傳送的方式讓遊戲的痛苦指數大大下降，而這樣的做法就用知識異界來表達；知識異界同時也是進入其他異界的入口，玩者可以透過散落在各地的傳送點來抵達知識異界，然後通過和諧異界前往其他各階異界。

知識異界是旅人們的驛站，具有城邦一般的架構在運作著；我們大致把整個區域分為三塊：卡提斯，邪惡區域；塔穫，中立區域；賽利亞，善良區域。由人們所選出的議會代表來進行管理。很少有任何的軍事行動會打擾到這兒人們對於知識的追求，因為有魔法的保護，玩者不可以在這裡施展任何負面效果的法術。知識異界的正中央有一座巨大的圖書館，沒有人知道是由誰建造的，但是裡面蒐羅的卷物、書籍與法術甚至歌曲等等，都是現有知識裡最完整的，無數的旅人在這裡吸收交流無窮無盡的知識。



通往世界各地的傳送點，點擊這個書本就可以回到知識異界。

右方不會轉動的軸承就是入口。

進入高階異界的第一站：和諧異界

和諧異界是寧靜女神奎里歐絲的靈魂化成的異界，是一個細長而山脈連綿的島嶼，被平靜的海洋所包圍著，一邊是難以跨越的高聳山巔，沿著島嶼的另一邊，是一條長長的美麗沙灘。在近來的更新後，筆者建議玩者不妨在疲累的時候到和諧異界稍事休息，打開環境音和所有視覺效果的選項，靜靜地欣賞海灘的落日餘暉以及隨之而來的燦美星空。

島上只有幾棟小小的建築和地標，在樣式上也十分簡單，不過許多高級任務的NPC則隱藏在各個建築物中，寧靜的小池塘或雅致的枯山水在這裡都能看得到。和諧異界身為所有異界的連結點，玩者通常都會在這裡找尋組隊冒險的夥伴。

和諧異界的地標之一：通往創造異界的大風車。

和諧異界的謐靜景像。

六槌尊者的裁決所：正義異界

由「六槌尊者 崔皮拿議庭」所統治的正義異界，是個有着許多牢房，荒涼一望無際的灰色平原。正義異界上層大部分的NPC並不會主動攻擊玩者，密度也不高，由於分為一個接著一個牢房的緣故，隊伍可以很方便的在這裡切割開來互相CAMP的區域來減少紛爭。

通往下層的試鍊房(Trial Room)，這裡是許多較高等級玩者前來取得Flag的地方，在英文版EQ時期，由於這個試鍊是進入勇氣異界與暴風異界的必要條件之一，所以常常會擠滿了人甚至到達要排隊的地步，往後有機會的話筆者再為大家介紹這個試鍊的細節。等級約55級以上的隊伍可以深入到地下室，怪物重生的時間並不慢所以可以有不錯的經驗值進帳。



半神泰瑞絲：殺戮的巢穴：夢魘異界

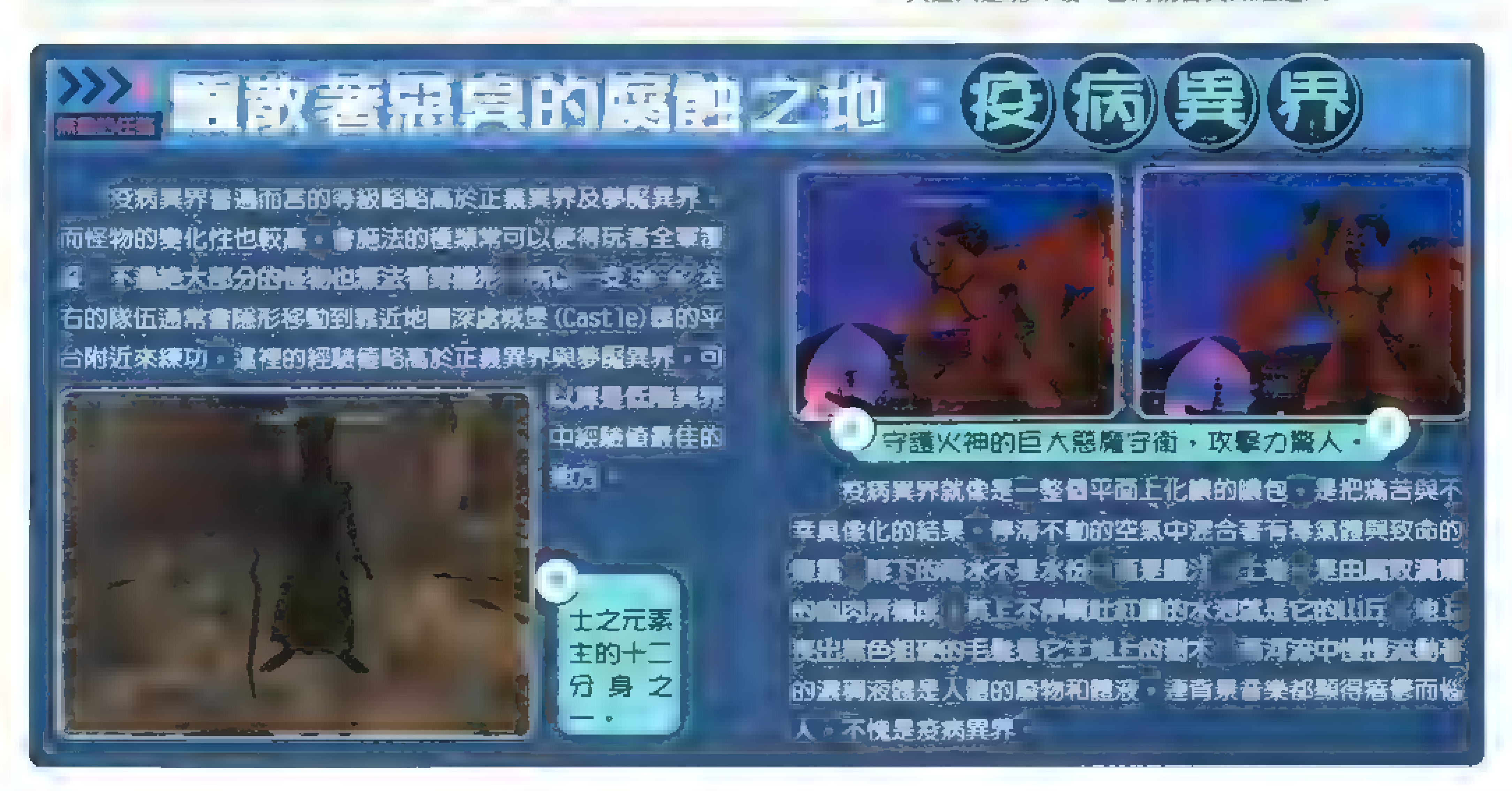
第一批來到「權能者異界」區域的玩者時常旅行的區域之一就是夢魘異界了。不但是幻術師可以在這裡進行魅惑攔殺Charm Kills，來快速獲取經驗值，由於有怪物是動物屬性的緣故，有些德魯依教徒也會在這裡狩獵，一般來說單打獨鬥的練功區域在墓園的左右兩側，團練的隊伍則會移動到靠近河流一帶的地方或是去打哥布林；「權能者異界」裡等級較高的區域裡，一般的怪物都有不低的機率會掉落鑽石、藍鑽以及Raw Diamond，一天下來可以獲得不錯的收入。

夢魘異界是深藏在所有生物潛意識中恐怖的來源。這塊異界上盡是濃密黑暗的森林，其中小小的林中空地就是像長瘋子留下的疤痕一般。樹木的枝幹長滿了瘤，樹皮的紋路像是一張張可怖的臉孔。它們不但有感知，而且充滿惡意與力量，只要有凡人進入這塊界域，它們就會突然活起來。

難纏的女人，總是成為玩者前進的大絆腳石。



大地異界裡的祭壇式建物，這裡危機四伏。



[illegible]敗者惡臭的腐蝕之地：疫病異界

疫病異界普遍而言的等級略略高於正義異界及夢魘異界，而怪物的變化性也較高，會施法的種類常可以使得玩者全軍覆沒，不過絕大部分的怪物也無法看穿隱形，所以一支55級左右的隊伍通常會隱形移動到靠近地圖深處城堡(Castle)旁的平台附近來練功，這裡的經驗值略高於正義異界與夢魘異界，可以算是低階異界中經驗值最佳的地方。

土之元素主的十二分身之一。

守護火神的巨大惡魔守衛，攻擊力驚人。

疫病異界就像是一整個平面上化膿的膿包，是把痛苦與不幸具像化的結果。停滯不動的空氣中混合著有毒氣體與致命的[illegible]，降下的雨水不是水份而是膽汁，土地是由腐敗潰爛的血肉所構成，其上不停噴出紅腫的水泡就是它的山丘，地上長出黑色粗硬的毛就是它土地上的樹木，而河流中慢慢流動著的濃稠液體是人體的廢物和體液，連背景音樂都顯得痛苦而惱人，不愧是疫病異界。

巨大的神秘工廠：創造異界

一進入創造異界，左右兩條路各自將玩者帶往不同的區域，在這個異界中充斥了機械構成的NPC，整個環境給人很深刻的現代工業感，讓人彷彿置身一間巨大的工廠一樣。各種不同的機器人有其特殊的抗性，是攻略本區域怪物最需要留意的地方：有些怪物無法降速(Slow)，有些對於移動系的法術100%抗定(Snare Root...)，這樣的特性往往會帶給隊伍不小的壓力，玩者需特別小心。

創造異界是個有一座大廠房的工業平原，狹窄的峽谷中到處堆積的都是破碎的廢棄物。至於工廠中在製造些什麼，那就更是個謎了。工廠中的作業聲響嗡嗡不絕，似乎是要製造位於異界中央的一部不可思議的大型機械，隨著玩者在故事主軸上的探索，最後將會在這個區域中央的工廠裡，進入最終的旅程。



創造異界裡的時光機器，現在中文版EQ裡還沒多少人能看得到吧

榮譽之廳的前哨站：勇氣異界

勇氣異界已經是二階等級的異界，來到這裡的玩者必需將以往對於怪物強度的認知作一番新的調整。所有二階以上的異界怪物幾乎都有一擊五百以上的高傷害力，而且拳拳入肉打得是又快又痛。這也是為什麼「權能者異界」會被人指定成「追求高階裝備武器與強度的資料片」，一個防禦等級(AC)及生命點數(HP)不足的肉盾，很快的就會被怪物打進地板裡去。



勇氣異界是追求成為不朽英雄的人們接受試煉的地方，他們也堅信可以由此找到通往榮譽之廳的入口。在北方水晶平原棲息的龍魂似乎是關鍵的鑰匙，但有多少人能通過這樣的試鍊則是個未知數。多數的隊伍會在以下固定幾個點來組隊練功。1.洞穴外、2.洞穴內、3.城堡東方、4.城堡西方、5.水晶平原東北角落、6.龍魂建築物的牆壁區域。





卡瑞那的冥思：暴風異界



賽瑞恩的邪惡領域：折磨異界

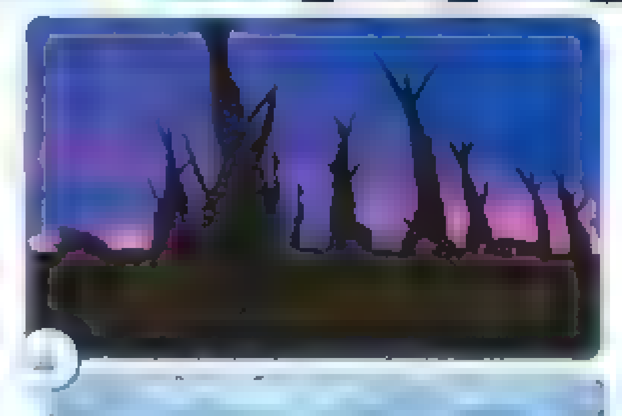
痛苦女神賽瑞恩掌理身心靈的殘酷、痛覺，和苦難，這個異界藉由它居民的悲慘不幸而成形，而它也不斷地渴求更多的痛苦以增強它的力量。所有剛進入折磨異界的玩者都會發現，整個賽瑞恩所構築的折磨異界可以說是一個不折不扣的行刑室，到處都遊蕩著被她所奴役的怪物僕人，她在血所織成的痛苦堡壘中冷笑著等待玩者的來臨。

極少數的玩者會在這個地方來練功，首先是進入條件的限制(未來有機會將在Planes of Power Flag Progression一文中和各位介紹)，再來是怪物的分布凌散，距離也過遠，而要深入痛苦堡壘所需的時間非常冗長，實在不適合變動性較大的隊伍長居，所以大部分時間只會看到必要的公會活動在這裡進行。

在一座血湖之上，有許多島是以連接黑曜石柱的刺鍊吊在半空中，而它們之間又有吊橋互相連通。湖上的血霧把空氣給染紅，也把所有事物都覆上一層血紅的光澤。這座痛苦堡壘座落在由斜坡、橋樑和島嶼交織而成的網上，隱約可見它是最大的一棟建築物，堡壘四邊傾瀉而出的是一道道的血水。賽瑞恩，折磨與苦痛的女王就居住在這裡。

通往火之異界的正廳：索如賽克之塔

玩者如果有印象的話，在「權能者異界」資料片的包裝上，那位頭上佩戴著焰之冠，手中拿著火之矛的火焰王子，就是統治著這個充滿火焰的異界索如賽克之塔的主人：索如賽克・洛。





要進入索如賽克之塔的路程並不單純，包括必需在雷霆碉堡中擊敗卡瑞那的邪惡意念化身：阿格那，還有榮譽之殿的米森尼爾・瑪爾，這兩位神祇的能力都非常強勁，往往成為進入索如賽克之塔的最大阻礙。不過這樣的努力也不是沒有代價的，因為在索如賽克之塔裡，即使是一般的怪物，都有機會掉落價值20K以上的裝備模具或卷軸(Mold、Pattern)，而且身為三階異界的緣故，此區的經驗值也遠比二階異界要來的優渥。



想要挑戰這個被諾瑞斯上的高強巫師們所普遍敬仰的神：索如賽克・洛。玩者還必須先打敗分布在五個分支塔頂的守護者，他們共同掌握了進入索如賽克・洛的密室鑰匙。

結語

[illegible]

附表一 通往知識異界傳送點的位置列表

傳送石名稱	[illegible]	位置座標	地點描述
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



附表二 「權能者異界」各異界名稱中英對照表

(依下期Planes of Power Flag-Progression順序排列)

異界中文名稱	英文名稱	異界中文名稱	英文名稱	異界中文名稱	英文名稱
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Tower of Solusek Ro		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	Plane of Valor	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	Plane of Storms	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	Ruins of Lxanvon/Crypt of Decay	[illegible]	[illegible]		

可汗2：戰爭之王





研究製造所：TimeGate Studios　發行流通所　未定

遊戲類型　　科技需求　Pentium 1GHz、128MB RAM

預定推出日　年

TimeGate Studios所推出的《可汗：千秋霸業》(Kohan：Immortal Sovereigns)訴說著大王Darius Javidan的史詩故事，是該公司第一套作品，沒想到一鳴驚人，贏得包括當年年度最佳即時戰略遊戲等多項提名；而它所推出的獨立版任務片《可汗：阿利安寶物》(Kohan：Ahriam's Gift)，亦受到市場的歡迎。今年五月初，TimeGate Studios終於宣佈將推出最新第二代遊戲《可汗2：戰爭之王》(Kohan II：Kings of War)。

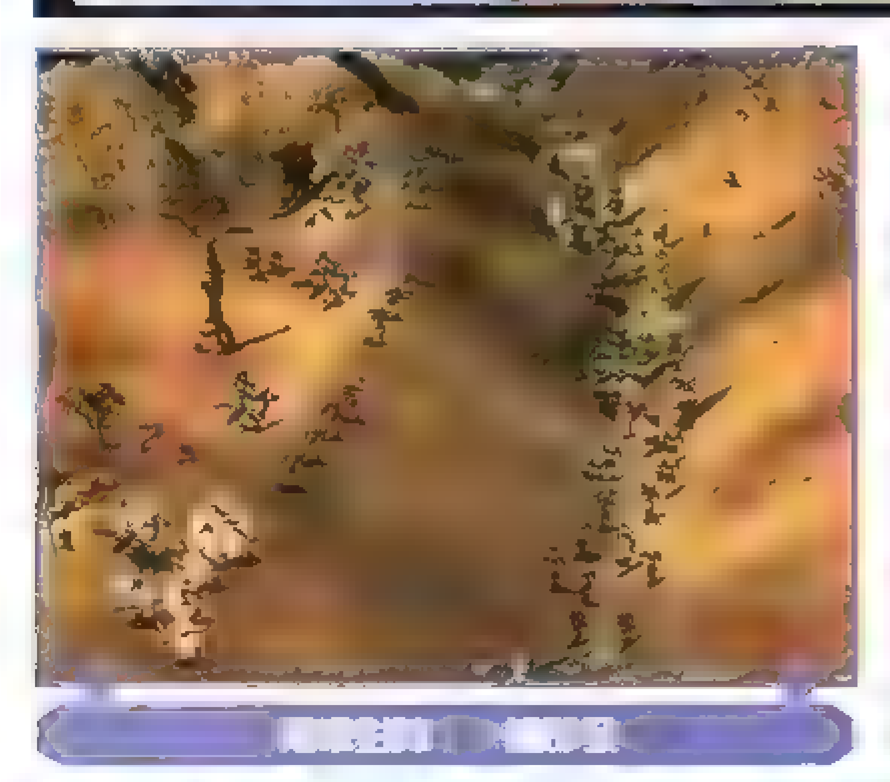


運籌帷握決勝於千里之外

《可汗2：戰爭之王》(Kohan II：Kings of War，暫譯)重新讓玩家進入《可汗》(Kohan)不平凡的世界，讓玩家扮演英雄，領導眾人對抗醉心於毀滅世界與文明的古代邪惡力量。遊戲主要的訴求對象是喜愛即時戰略遊戲，但對瑣碎的微管理不耐，和一心想當擔一位將領，而不願扮演市長的玩家，提供了另一種選擇。《戰爭之王》也將重心擺於玩家的戰略技巧，和刺激的戰略指揮。遊戲加入許多新特點，例如攻城機器和單位控制的方法。它要求的不是瘋狂地點選滑鼠，而是決戰於千里之外！另一方面，《戰爭之王》是《千秋霸業》和《阿利安寶物》的追隨者，所有的戰略運用深度和前作一樣，但設計師花了很多的心血在遊戲的可玩性上，並讓操作介面更容易使用。



六大種族之間的混戰



《戰爭之王》的劇情以角色導向為主，讓玩家置身於全面性的衝突中。來自核心主題的犧牲、背叛和犧牲，一步步引領故事情節的發展。遊戲的戰役時間設定在大動亂(Cataclysm)發生數個世紀後的某時間裡，那時腐敗的邪惡力量，慢慢且暗中地蔓延大地。舊有的聯盟解體後，在不同的派系與種族間爆發了戰爭。設計師希望玩家扮演的是一位將領，而不是市長。因此，當玩家控制一個王國時，他的焦點是放在建造、維護、和支援王國的軍事能力上。玩家將可見到代表他的英雄人物在戰場上馳騁。遊戲中將出現六支種族，分別是德洛加(Drauga)、高利(Gauri)、哈隆(Haroun)、人類(Humans)、不死族(Undead)、和黯族(Shadow)。在各種族之間在單位、建築物和資源運用都有些差異，但也有雷同的地方，例如德洛加、高利和人類在資源利用上就很像；雖然哈隆、不死族和黯族有相同的資源，但使用的方式卻不同。這些變化相對地也提供不同的遊戲選擇和策略。目前TimeGate Studios只揭露了其中的兩支種族：

對抗黯族之防禦者—德洛加

德洛加(DRAUGA)居住在卡爾登(Khaldun)的荒郊野地上，它是一支殘暴野蠻的程度與其榮譽感和傳統功合的種族。在過去幾世紀以來，德洛加以對抗黯族的防禦者自居，牠曾經醉心於與賽雅(Ceyan)作戰，也且無懼於持續戰爭的所帶來的死亡和毀滅；然而，數世紀過了，德洛加的元氣慢慢地被磨耗。無止盡的戰爭讓他們更加虛弱；此外，拒絕技術和文明的牠們，也讓其他種族特別是人類，取得凌駕於他們的軍事力量。

● 德洛加單位介紹

德洛加主要的單位目前已揭露的包括：以惡魔骨頭製成盔甲，手持雙刃長槍的獸騎兵（Beastrider）；牠是德洛加軍團裡最巨大兇猛的巨獸：手持釘耙的作戰先鋒－猛暴戰士（Behemoth）；善於建立防線與找出敵人弱點的巨斧戰士（Crafter）；帶領德洛加軍團作戰的首領（Captain）；負責補給與載送建造材料的馱獸（Packbeast）；能夠施法，造成敵方損傷的長老（Elder）；手持雙刀，善戰亦能施法的獵殺大師（Huntmaster）；手持鏢槍的英勇女戰士刺殺者（Impaler）；能用長牙與利爪，速度快且是稱職斥候的毛勒（Mauler）；以及速度極快，能在無聲無息中以刀骨打擊敵人的騎士（Raider）等。



獸騎兵



巨斧戰士

● 德洛加建築介紹

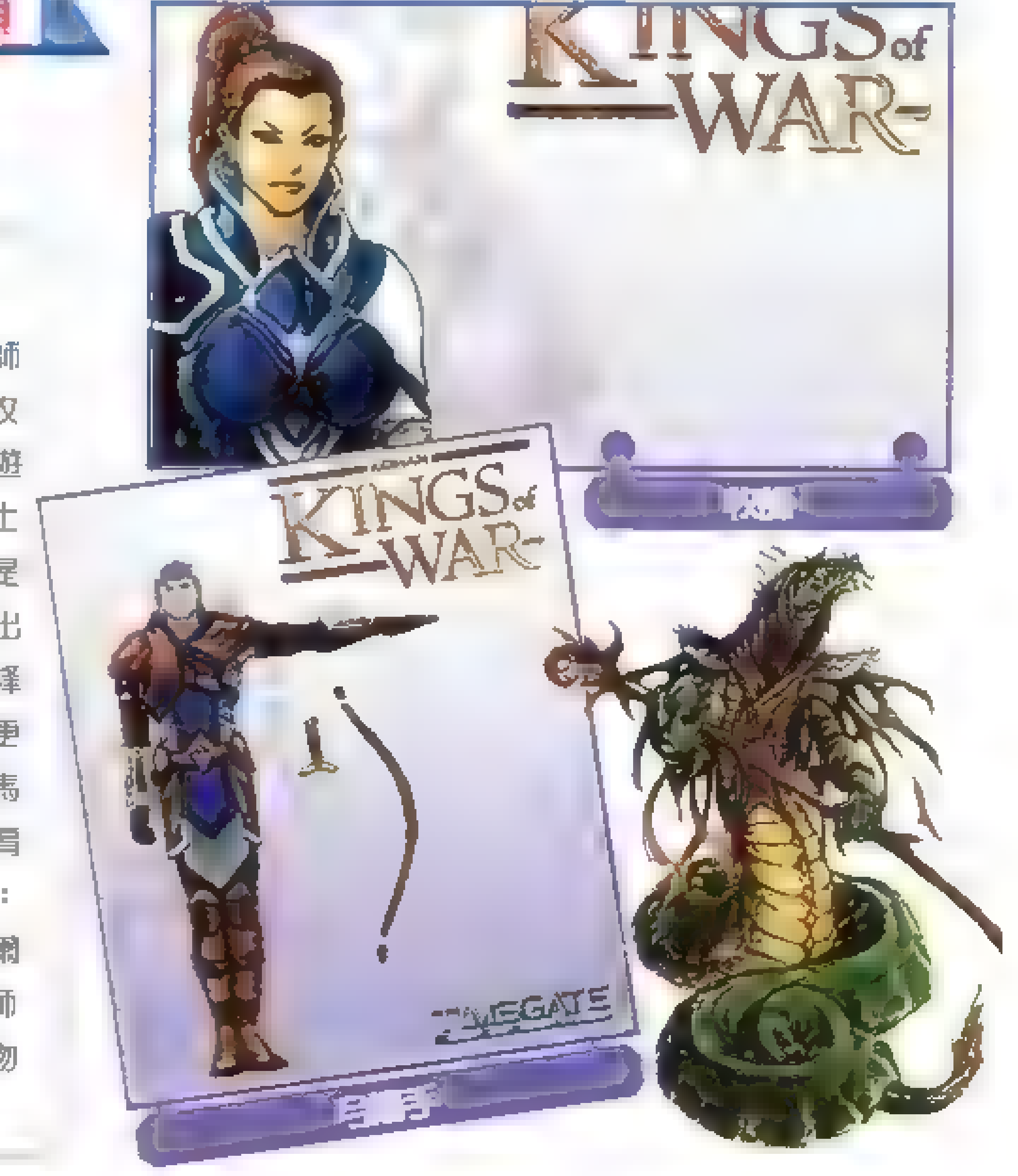


德洛加的建築物則包括：幾乎不能進行經濟活動，也沒有防衛力量的圈舍（Enclave Village），它能產生的單位包括首領和馱獸等，可升級為圈舍城鎮（Enclave Town）、圈舍城市（Enclave City）、和圈舍都會（Enclave Citadel）；能夠萃取地下石礦的石廠（Stone Pit），能產生巨斧獸，可升級為大挖石廠（Great Dig），或進一步成為石材交易中心（Stone Trade）；能夠提供木材的林廠（Wood Harvest），它可以產生刺殺者，能夠升級為伐木中心（Logging Hut）和木材買賣中心（Wood Trade），能夠生產鐵材，及用來強化德洛加戰士骨質武器的鍛鐵廠（Metal Works），它能夠生產狂暴戰士，並可升級為鍛鐵中心（Forge）和鐵材買賣中心（Iron Trade）；能夠生產黃金的商家（Barter House），它可升級為規模比商家還大，能夠交換原料，促進商品買賣，以取得黃金的貿易大廳（Trade Hall），以及工作坊（Workshop）；能夠產生長老的祖廟（Ancestral Hall），它可升級為神靈走道（Spirit Walk）；能夠產生狂暴戰士和獵殺大師的氏族圖騰（Tribal Totem），它可升級為神靈圖騰（Spirit Totem）。

足跡踏遍Khaldun大地－人類

● 人類單位介紹

人類的單位包括：手持大刀，具備技術天才的工程師（engineer）；能夠施法，治療受傷同伴，和提供聖光保護的牧師（Cleric）；在嚴酷地形中，能執行探查任務和協助突擊的遊俠（Ranger）；穿著重盔甲，手持長劍與盾牌的劍士（Swordsman）；手挺長槍，身騎駿馬，兼具速度與防衛力，自是人類部隊中最精銳的重騎兵（Dragoon）；能以極大力量，投出巨石而傷害敵人的投石器（Catapult）；配備長弓，能提供前鋒部隊有效支援的弓箭手（Bowman）；由農民組成，較劍客需要更少訓練與配備的長矛兵（Pikeman）；身著輕型盔甲，騎在馬上，能充當人類部隊眼與耳，手持長槍的槍騎兵（Lancer）；肩負著擴展土地任務，但幾乎無防衛力量的屯墾人（Settler）；受部隊信任，能執行指揮任務的隊長（Captain）；能夠從卡爾登大地汲取魔法能量，並將其轉變為摧毀性法術的法師（Warmage）；以及被屯墾人用來進行支援性任務，搬運所需食物和建築材料的馱獸等。



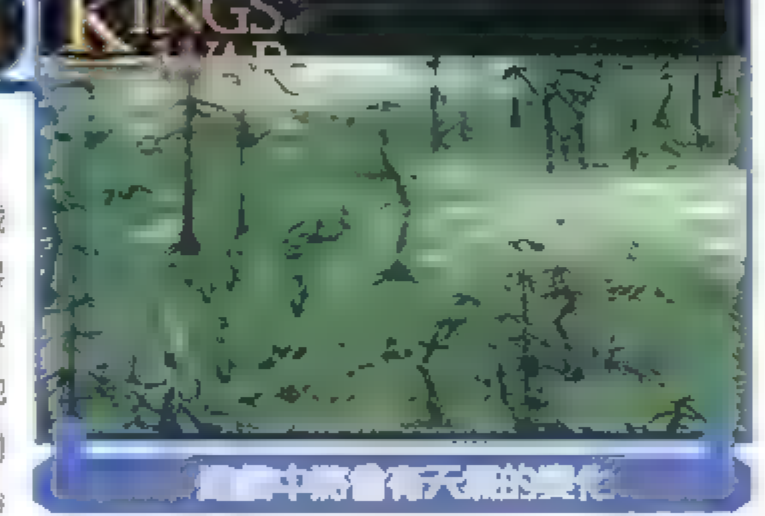
牧師
弓箭手

人類建築介紹



至於人類的基本建築物，目前已透露者包括：村莊（Settlement Villages），村莊面積小，無防衛能力，但能產生長矛兵、屯墾人、隊長、及馱獸等單位，它可升級為城鎮（Settlement Town）、都市（Settlement City）和都會（Settlement Citadel）；能夠生產木材，提供軍隊或其它結構物支援物資的木材廠（Woodmill），它可以產生遊俠和弓箭手等單位，能夠升級為木市（Wood Market）和裁木廠（Sawmill）；能深入地下採集石材，以維護大型結構物、建築、或堅固城牆的採石廠（Quarry），採石廠可生產工程師和投石器等單位，可升級為礦坑（Mining Post）和石市（Stone Market）；能夠監視邊界，提供進一步防衛能力的邊哨（Outpost），可升級為碉堡（Fortress）。能夠熔鐵，生產戰場所需武器的鐵工廠（Blacksmith），鐵工廠能產生劍客與龍騎士，可升級為鐵市（Iron Market）和工廠（Foundry）；能作為買賣雙方聚會場所的市場（Market），它不僅能改善屯墾區的經濟活動，亦能促進基本物資的銷售，提供居民更穩定的收入，它可升級為市集（Bazaar）和銀行（Bank）；可作為知識與智慧樞紐的圖書館（Library），居住在圖書館內的學究，可協助居民搜集自由移動的魔法能量，進一步訓練法師進行戰鬥，它也可以產生法師，也可升級為魔法聖塔（Mage Tower）；軍營（Barracks），可提供訓練騎兵的空間，允許人類能進一步佈署騎兵戰士，另外，它也可增加組隊兵額，也可產生長槍兵；最後是能提供訓練牧師，以協助戰鬥進行的聖堂（Shine），無庸置疑，聖堂可以產生牧師，可升級為神廟（Temple）。

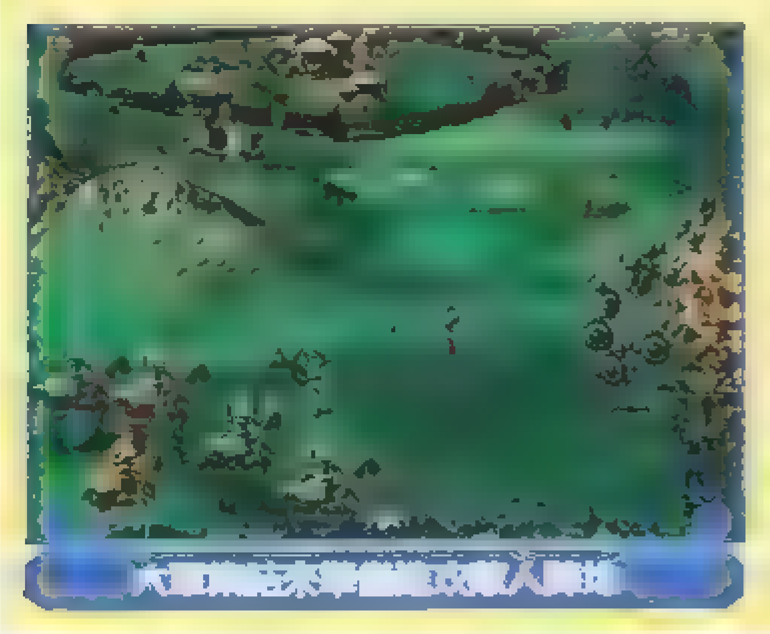
控制150種單位和5大派系



據了解，玩家在遊戲中大約可以控制150種單位組隊（Companies，在遊戲中組織單位的方法），也可累積經驗，取得升級而獲得加值。透過技術發展系統，玩家可取得更佳的裝備；另外，遊戲中提供五個派系，分別是賽雅（Ceyah）、議會（Council）、國家主義份子（Nationalist）、保皇派（Royalists）和亡民（Fallen）。這些派系呈現在卡爾登世界的政治勢力，能提供玩家英雄、技術、與額外的單位。種族主要提供核心單位、建築物、和城市佈局，每一支派系有二或三支種族可供玩家選擇。在這些派系中，亡民是新加入的設計，被派去殲滅賽雅，成為Kohan 裡的邪惡勢力。據了解，設計師希望在遊戲出版時能提供十二種可能的派系／種族組合，供玩家結合利用。和其它即時戰略遊戲不一樣的地方是，發生戰役的地形，實際上對遊戲以及戰爭的結果會造成影響。組隊（Companies）在森林地區進行防衛時，會獲得加值，例如他們的視力範圍會增加，而當他們在沙漠地形上移動時，其速度會減緩，此外，遊戲還提供各種氣候模組，會造成不同的視覺效果，例如閃電下雨或下雪等。

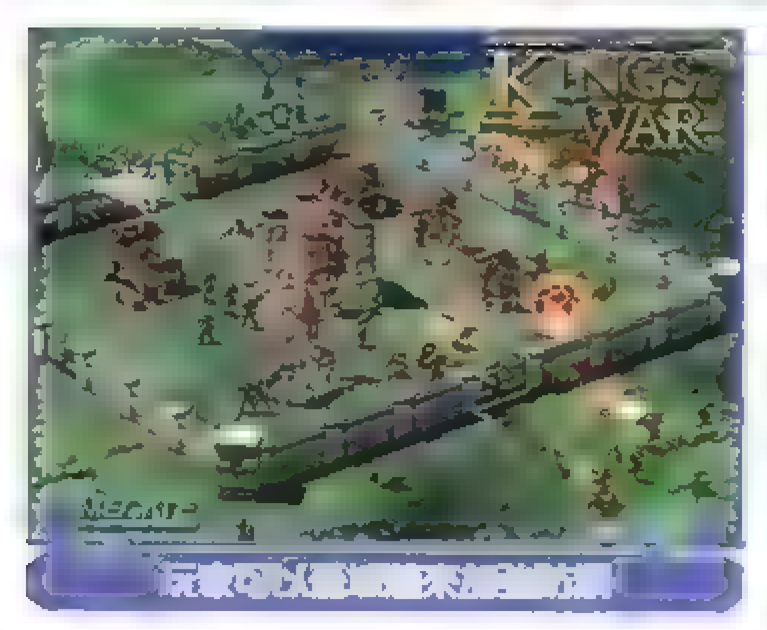
III 利用組隊來操縱單位

遊戲不以控制個別的單位為主，反而是希望玩家控制所謂的"組隊"的玩家單位團體。一個組隊是由前線單位、側翼單位、支援單位、以及一位隊長、或英雄人物組成。遊戲提供3D環境，包括英雄在內的每個單位都以3D圖形表示，讓遊戲更加栩栩如生，我們從螢幕上可看到隨風搖曳的林木，與高低起伏的山丘；特殊的效果包括爆炸引起的火焰和煙霧等，都十分炫麗。每一個前線單位類型、支援單位類型、和英雄，在戰場上都具備不同的技能，可用於戰鬥，因此也呈現龐大的戰略變數。伴隨著這些組隊的是個別的攻城單位，它們可獨立於組隊外作戰，讓玩家對這些重要的單位能進行更精巧的控制。這個指揮結構允許玩家可集中心力於單位取得、進行戰鬥、準備戰鬥、以及決定採用何種戰術等策略上。在新遊戲中，組隊徵募也變得更有效率，玩家能夠使用直板（templates）來成立個別的組隊，例如弓箭手或屯墾部隊，組隊的規模由七支單位增加至九支，包括四支先鋒部隊、兩支支援部隊、一位隊長、以及兩支側翼部隊。當單位死亡時，遊戲會自動透過補給線補充他們，另外，數支組隊也可以再組成一支大的作戰旅。在這種情況下，部隊將擁有可移動的總部，可以對部隊進行補給指揮。



英雄可獲取經驗值和能力

英雄單位是《戰爭之王》裡的特殊單位，且具備遠大於遊戲裡其他單位的力量。這些英雄能夠獲得經驗值，並且隨著遊戲的進行，會不斷地增加力量和能力。此外，新遊戲更加重視英雄的角色，這代預定提供超過六十位英雄供玩家指揮。雖然許多角色在第一代遊戲中已出現過，但遊戲賦予他們新氣象，每一位英雄擁有自己的法術和戰鬥能力等。遊戲裡的經濟活動相當貼心近人，因為它不需要玩家進行瑣碎的微型管理。另外，遊戲的一個重要的改進是城市不再以圖示顯示，它將是具有城牆的實際建築實體，而且能夠被升級。每一個加入城市的元件或建築，都能提供該城新的能力；設計師也正考慮是否允許建築物可以蓋在城牆之外。在城市的設計上，沒有改變的地方是每一座城市都有所屬的勞力和打擊部隊，假如增加了建築物，[illegible]



玩家可以[illegible]

假如城市遭到攻擊，四處巡視的打擊部隊，會被召喚至城市內進行防衛。這些單位都不受玩家控制，這種自動化的設計，可讓玩家集中心力在地圖的其它部份，不用擔心聽到警鐘響時，就必須匆忙地班師回朝，挽救遇襲中的城市。在戰略上，城牆的設計多了攻城元素(siege element)，並且允許單一單位組隊。

採用改造性戰略的遊戲AI

說到AI，它在遊戲的過程中，執行改造性戰略(adaptive strategies)配合遊戲進行，也就是說，AI能夠從它所犯的錯誤中學習，進而修正錯誤，確保它永遠是玩家可敬又可畏的對手。AI不會作弊，但在有關單位相關力量，及基本軍事戰術資訊的取得上，會比玩家佔優勢。除了多人連線遊戲外，《戰爭之王》還將以32個任務所組成的戰役，提供玩家30到40個小時的單人遊戲；除了之外，遊戲還將提供一個精良的隨機劇情產生器，提供單人或多人連線戰役供玩家反覆遊玩，但劇情不會重複，這可是其它戰略遊戲所沒有的。在多人連線模式上，已知遊戲將提供死鬥模式(Deathmatch)，和在《阿科安寶物》就已出現過的山丘之王模式(King of Hill)。據設計師Ian Klimon透露，遊戲至少將提供兩種新的遊戲類型，以及一個翻修的類型，其中一個新類型是閃電戰(Lightning)。在這個模式下，玩家必須邀請一群玩家，並把他們安排在一張地圖上展開決戰。另外，為了使操作介面更平易近人且效率化，設計人員也花了很多時間在介面使用的改進上，讓玩家所需要的資訊都可掌握在彈指之間。設計師的想法是，玩家不用死守著遊戲，而汲汲於資訊的搜集。他們讓大多數的作用按鍵都是背景觸感(context sensitive)，會隨著玩家的動作而發揮不同作用。另外，操作介面隨著玩家所扮演種族的不同而改變，如同玩家喜歡的話，也可以自行改變操作介面。



《[illegible]》提供[illegible]的多人[illegible]



2004年7月1日 清涼上市
踏在沙灘與海浪的交界
走進愛情與夢幻的世界
海洋公園的天空下
海豚飛在空中
背上的水珠閃著日光
登上海盜船大喊我愛你
我和你的甜蜜競技場
是通往幸福的入口
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
智冠科技股份有限公司
智冠科技股份有限公司



戀愛盒子
海洋戀曲
online
love.chinesegamer.net
我的寶貝
對你，我抱著期待
希望你正如我想像一樣
可愛又迷人
愛的小島
比基尼引誘對的感覺
旅館作爲秘密基地
渡假是爲了蘊育愛情



手護天波
無盡的思念，深情的祝福！
買就送仙境傳說 哦！
還有機會得到黃金冠冕、小惡魔帽、
等超值虛擬寶物哦！
299
（詳情請參閱官網ro.gameflier.com公告）
RO飛踢畢業好禮
天使波利手機擦
充滿友情原味的
天使波利手機擦~~~
買就送仙境傳說儲卡點數150點哦！
還有 魔術師帽等超值虛擬寶物哦！
（詳情請參閱官網ro.gameflier.com公告）
129
仙境RO伝説
RO魔法鋪
GRAVITY
©2004 Gameflier International Corp
©2004 Soft World International Corp
©2004 Gravity Corp & Lee Myoungjin studio DTDS All Rights reserved

風色幻想 III

2002年GAME STAR最佳角色扮演遊戲
千禧年GAME STAR最佳戰略角色扮演遊戲

Win　　SY 3

萬千玩家的肯定，最值得保證的精彩內容！

風雲再起．榮耀回歸 !!
正宗超人氣戰略角色扮演名作續篇．

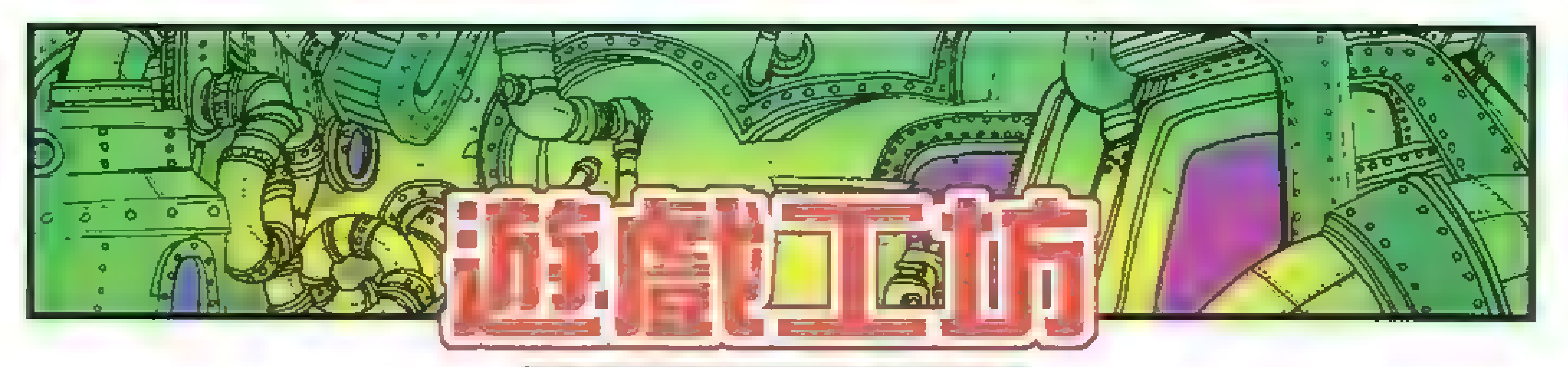
今夏 震憾登場 !!





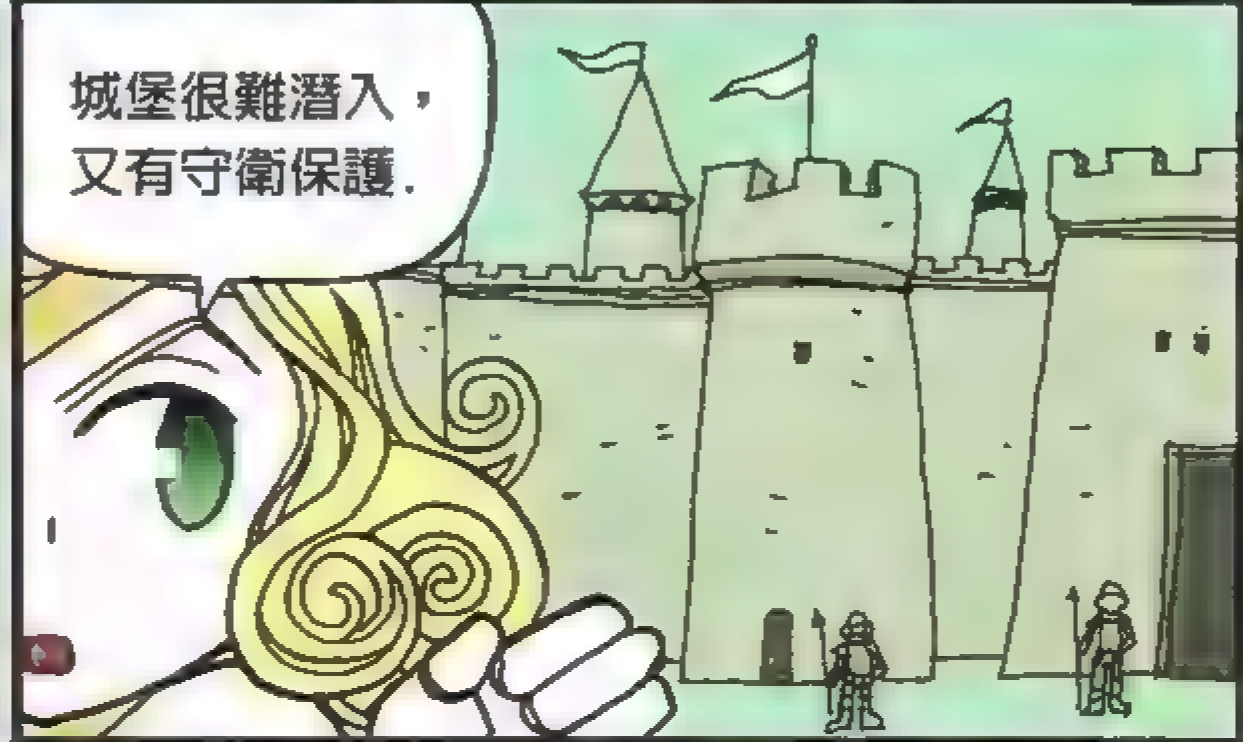



弘煜科技事業股份有限公司 www.fy.com.tw Tel:(04)2322-2886
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.


遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


沙雷納，
為什麼蕾蕾公主
會常常被抓走?
嗯~
其實我也懷
疑很久了…
嗯…

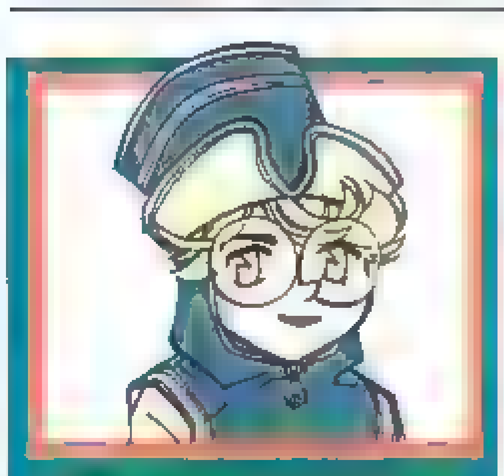

城堡很難潛入，
又有守衛保護.


真不知道魔王
是怎麼抓走
蕾蕾公主的?
沙雷納…
我想我已經知道
答案了…
來來來~
有好吃的
糖果喔!!

Ei：血的審判



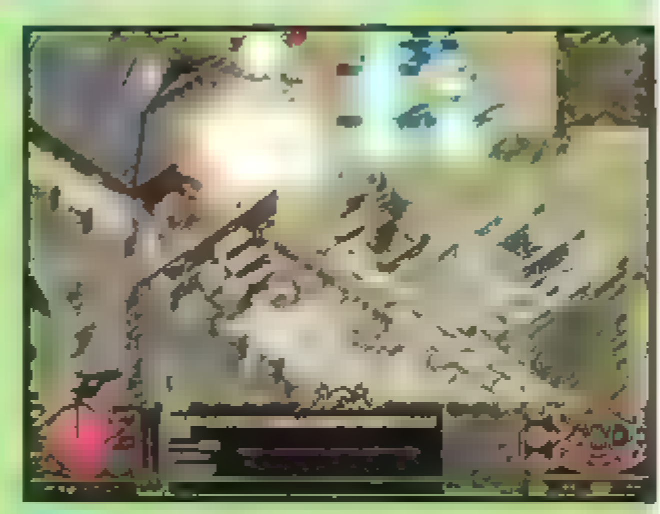

*研究製造所 W-MADE Actoz *販賣流通所 遊戲新幹線、智冠科技 *遊戲類型 線上動作角色扮演 *科技需求 Celeron 433、128 MB



隨著玩家等級越升越高，《Ei》人氣最旺的"景點"不是遺跡船，就是鎖天宮，攻城用的投石車早都放到生鏽啦！還記得當時攻戰沙巴克城的熱鬧景象嗎？公會內團結一致的向心力，想必一定還深深感動著所有參與過的戰友們…所有《Ei》的玩家們注意囉，今年夏天，再度全新改版的《Ei：血的審判》，除了首度開放的40級以上新增技能、怪物、裝備外，更多添了一座可佔領的"沙漠土城"，勢必將再度掀起另一波攻城戰熱潮！

Ei第二章節－血的審判

聽來氣勢十足的「血的審判」究竟是什麼意思？其實它就是整個《Ei》故事中的第二章節（想必有很多玩家不知道，玩了半天的《Ei》第一章節叫做「惡魔的幻影」吧！），走完整個《血的審判》全部流程，大約需要20天。而"奴瑪攻城戰"則是此一章節中最高潮的部分。不過，攻城戰卻僅僅只佔了其中一天而已。所以，如果錯過此戰鬥的話，就必須再等上一個月左右的時間，才能參加下一次的奴瑪攻城戰。比起三天兩頭就可宣戰的沙巴克城，沙漠土城的佔領需要更多的步驟與時機的掌握喔！



久違的攻城熱戰要捲土重來囉！



血的審判相關任務之NPC介紹

NPC在《Ei》天地中多半是負責物品買賣的作用，除了提供隨機任務的"萬博士"外，鮮少擁有與遊戲進行直接相關的影響人物。不過，在《血的審判》中，NPC的地位不可同日而語，他們所說的每一字一句指令玩家都需要格外注意才行！特別是當"取材官"NPC說出「3天後進行奴瑪攻城戰，請準備」的指令時，各公會就必須在奴瑪遺跡地牢中，打敗奴瑪突擊隊長獲得"遺跡碎片"，並由公會會長儘快找到"沙漠土城管理員"NPC，將"遺跡碎片"交給他，才可以申請攻城。



打敗奴瑪突擊隊長是攻城任務中重要的一部份



名稱							
奴瑪突擊隊長	怪物等級	死系	迷魅		經驗值	攻擊元素	
	79				12000	火	
	火	冰	雷	風	神聖	暗黑	幻影
	5	5	4	3	3	5	4



奴瑪突擊隊長是所有戰爭中的先鋒，總是站在最前線進行突擊，為了將勝利獻給奴瑪王，永遠會盡全力勇猛作戰。若是與此突擊隊長相對抗，恐怕也要賠上自己的性命。申請攻城的重要道具"遺跡碎片"即是由打敗他而獲得。

取材官

為一狡猾的官員，所負責的事項主要為奴瑪討伐隊相關事務，當他下達準備攻城的指令時，玩家即必須立即準備。

駝堂駕

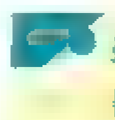


利用強大力量與卑劣手段奪得王位的奴瑪王，為了消除反對勢力以及滿足自身慾望，展開了與人類的戰爭。駝堂駕是個殘忍的惡魔，天性喜歡殺戮和破壞。它利用魔石的力量奪取奴瑪族族長的寶座之後，就開始利用奴瑪族與人類之間的矛盾，不斷的挑起戰爭。若想接近魔石破軍城，必須先擊敗他才行！

破城關鍵—魔石破軍城

申請攻城後，獲准申請的公會就要進到奴瑪城，破壞魔石"破軍城"才可佔領沙漠土城。但"破軍城"被保管在奴瑪城中最隱密之處；而使用邪惡魔法的奴瑪王"駝堂駕"更是伴隨在旁，因此可以想像要破壞"破軍城"是多麼困難的事了。此外，當同時有多個公會申請攻城時，玩家公會彼此之間也必須以戰爭來獲取攻佔沙漠土城的資格！獲勝之後並能成功破壞"破軍城"的公會，才能獲得擁有沙漠土城的機會。破壞魔石"破軍城"的方法僅能使用物理攻擊。當有非申請者或申請公會的其他人攻擊"破軍城"之時，"破軍城"將會恢復原來的血量；當申請攻城之公會破壞破軍城時，公會將獲得持有沙漠土城之機會，且該公會會員ID後會加上"沙漠土城"的字樣，但這只是暫時的，必須要根據數日後進行的沙漠土城防禦戰結果，才能確定沙漠土城的所有者。當所有玩家都無法破壞破軍城之時，沙漠土城將不為任何人所佔據，也無法獲得製作混天魔刃的材料—魔石項鍊碎片。





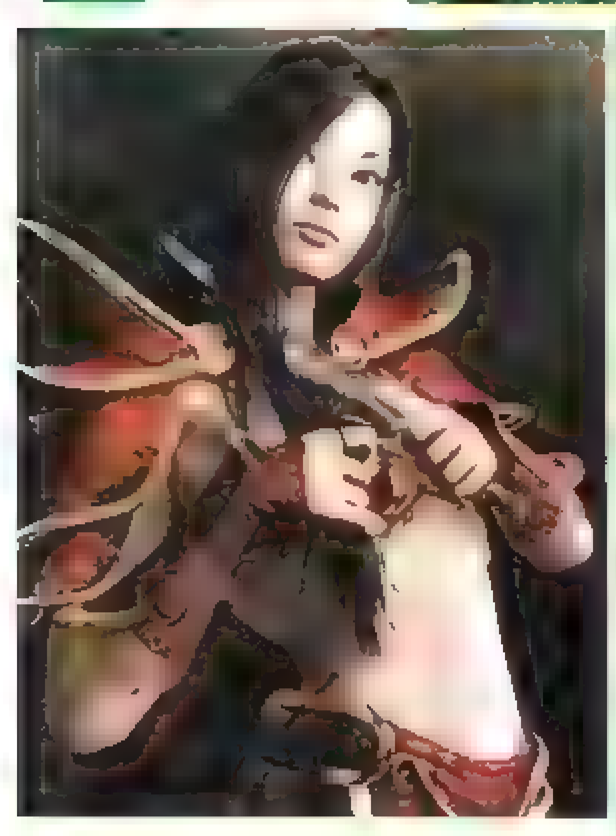
奴瑪司令法師[illegible]攻擊讓人難以招架





魔石破軍城造型

全力抵禦奴瑪兵團的攻擊



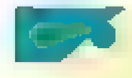
要獲得沙漠土城的操控權，除了公會成功破壞魔石"破軍城"之外，還必須抵擋住奴瑪兵團的攻擊後，才算真正擁有沙漠土城。若是無法在攻城戰中保有沙漠土城，沙漠土城的所有權也會被奪走！而當沙漠土城被佔領之後，經過一定的時間，所有權又會初始化。若是想再重新佔領沙漠土城，就要等待下一次的《血的審判》活動進行，與其他公會在平等的條件下，進行奴瑪攻城戰與沙漠土城防禦戰來決定下一個擁有者。



奴瑪投石兵肩上有小型的投石器，可以發射火石來攻擊敵人

混天魔刃狂傲問世

混天魔刃有什麼厲害？當然不只是它幾乎與人物等身高的十足份量，而是它具有攻擊力5-50、全系列魔法5-15、攻擊速度+1、準確+3，而煉製時4個項鍊的特殊機能也皆可全部使用才是厲害！威風凜凜的要讓所有的玩家稱羨喔！不過這把史無前例超級威風的通用裝備可是得來不易，除了要有基本的"混天刀"外，還得收集四個項鍊、角笛才能組合完成。想要這把至尊武器的玩家可得用力的解開各種任務，來獲得所需道具，等到都收集齊全了，就可以組合出混天魔刃了！



幾乎與角色人物等高的混天魔刃

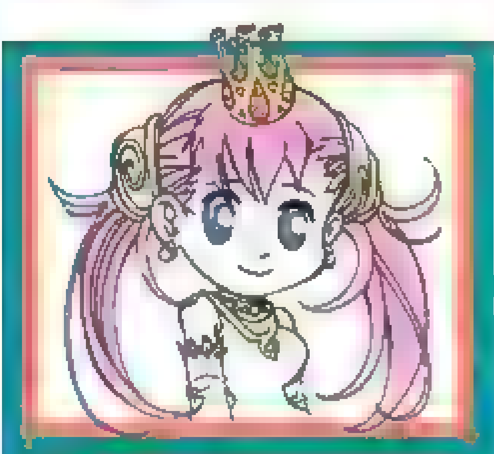
混天魔刃所需珍貴材料簡介

[illegible]	威力無比的武器，必須透過任務才能取得，是製造混天魔刃的基本裝備
[illegible]	需收齊「血」、「花」、「落」、「照」4個碎片才能完成，其特殊機能是攻擊時可讓敵人中毒，並恢復自身的體力。
[illegible]	需收齊「黑」、「天」、「猎」、「雲」4個碎片才能完成，其特殊機能為攻擊時傷害力上升30%
[illegible]	需收齊「大」、「宮」、「雲」、「飛」4個碎片才能完成，其特殊機能為增加出現暴擊機率。
[illegible]	需收齊「夏」、「里」、「發」、「海」4個碎片才能完成，無能力值亦無特殊機能。
[illegible]	為混天魔刃前主人奴瑪勇士的遺物，是象徵奴瑪大族長權位的証明。製作混天魔刃時，除了4個項鍊之外，還需要此角笛，在奴瑪攻城戰中打敗駝堂駕可獲得。

歡樂水滸傳Online

預定推出日 2004 夏季

＊研究製造所 ShowJoy秀橋 ＊遊戲類型 線上遊戲 ＊販賣流通所 ShowJoy秀橋 ＊科技需求 P4-1.6G、256MB



玩膩了不斷練功與打寶的線上遊戲了嗎！？現在，《歡樂水滸傳online》要帶給國民們全新的、截然不同的感受哦！《歡樂水滸傳Online》，顧名思義就是以「歡樂」的方式，呈現「水滸傳」的內容，然後以「Online」的方式將遊戲呈現給眾多的玩家們，讓玩家可以透過網路連線，一起享受最歡樂的水滸世界

歡樂同步推出

由漫畫家「滔客與昭昂」所執筆的「歡樂水滸傳」漫畫，以四格漫畫的方式，輕鬆幽默的將梁山泊一百零八條好漢的水滸故事躍然紙上。一般來說，都是遊戲紅了才畫漫畫，或者漫畫紅了才做遊戲，但是《歡樂水滸傳online》卻是打破這個傳統，直接邀請漫畫家共同參與製作遊戲，遊戲出版之時就是漫畫上市之時。漫畫家更兼任本遊戲的角色設定和動作指導，漫畫中的人物在無失真的狀況之下跑到遊戲裡面來，讓玩家可以在遊戲中隨心所欲扮演水滸漫畫人物，真是過癮！



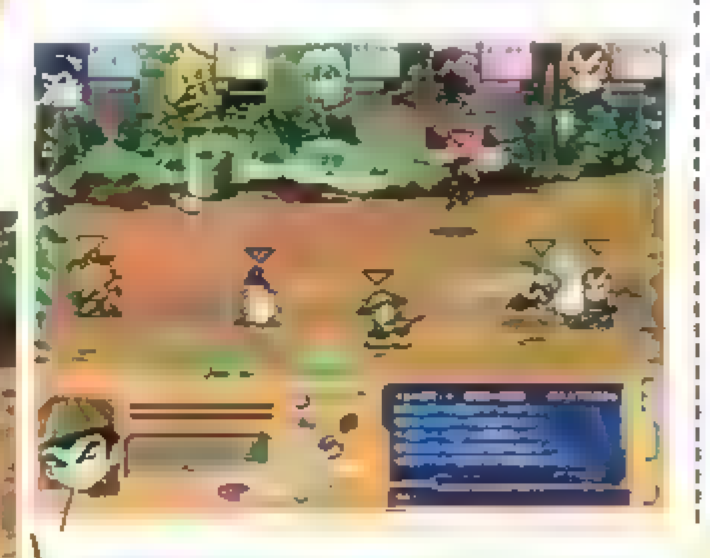
爆笑漫畫之「史家村」、「九紋龍」



爆笑漫畫之「三碗不過崗」、「林沖發配」

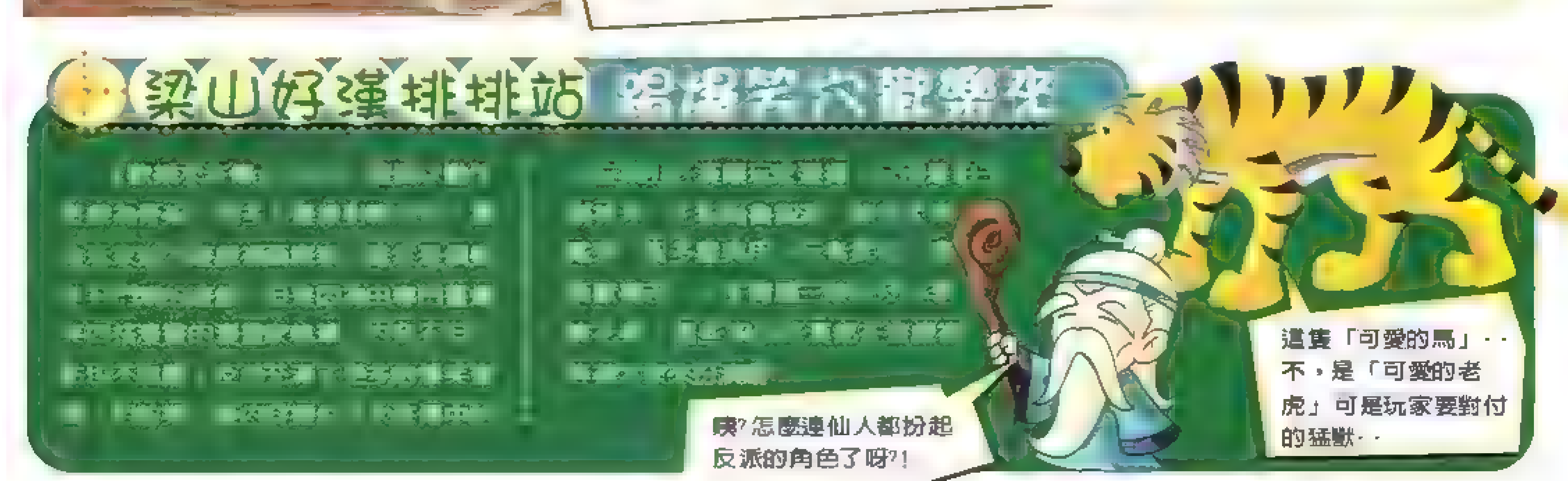
豐富的遊戲模式

《歡樂水滸傳online》在遊戲模式方面，相當豐富多變，在「綠林大亂鬥」模式中，看誰不爽就K誰，在「組隊大亂鬥」裡面，無論是一對一、多對一、一對多等各種對戰方式，都可以自行決定！更重要的是還有「好漢闖關」模式，可以讓你重回武松打虎的現場，看見武松怎樣摃倒西門慶以報殺兄之仇，還有青面獸楊志如何丟失生辰綱等…。此外，《歡樂水滸傳Online》也提供了不善於操作動作遊戲的玩家的娛樂空間，遊戲內提供了許多小遊戲，你可以使用小李廣花榮來狂射天上的大鵰；讓智多星吳用抱著盆子，瘋狂的接著從天上掉下來的生辰綱寶物等…，而且，《歡樂水滸傳Online》在遊戲設定上，對於流暢性和及時性的要求極高，只要條件達到，角色可以隨時以組合鍵使出威力驚人的大技巧！



在這裡，玩家可以盡情PK，一較高下！

梁山好漢排排站



咦?怎麼連仙人都扮起反派的角色了呀?!

這隻「可愛的馬」‥不，是「可愛的老虎」可是玩家要對付的猛獸‥

豹子頭　林冲

使用武器：丈八軍銀槍

角色特性：林冲是速度、力量最為平均的角色。

大技名稱：(1)銀槍月牙皮 (2)銀槍裂地皮(3)銀槍旋風殺

角色介紹：原是東京八十萬禁軍教頭，因為妻子被高太尉之子高衙內看上，故被陷害致發配邊疆，後來又因為高衙內堅持要致他於死，林冲便將來人全部殺光，投奔梁山泊，落草為寇。



行者　武松

使用武器：日月棍

角色特性：武松是以力量為主的角色，力氣第二。

大技名稱：(1)隔山打牛 (2)插翅沖天棍(3)降龍伏虎棍

角色介紹：因為經過景陽崗，赤手空拳打死了山上的老虎而做了陽穀縣的都頭；後來因為其兄武大郎之命案而殺了自己的嫂嫂潘金蓮與其姦夫西門慶；被發配充軍，之後又在快活林打了蔣門神，被判成死罪；逃出之後為了報仇又在鴛鴦樓殺了蔣門神一干人等，扮做行者，與魯智深等人在二龍山落草，後上梁山。



小李廣　花榮

使用武器：金箔硬弓

角色特性：花榮是以遠距攻擊為主的角色，持弓箭，速度快，力量小。

大技名稱：(1)燎原箭 (2)天女箭 (3)追影箭

角色介紹：花榮的外號是因為他射箭的功夫高明而得。他原本是清風山軍寨的武官，因為文官劉高欲害宋江，故起兵反之，救得宋江小命一條，卻丟了官位，以致於跟隨大夥上梁山；其射箭功夫可以貫穿高空的雁頭，堪比漢代名將李廣，故得此外號。

智多星　吳用

使用武器：陰陽兩極扇

角色特性：吳用是以魔法為主的角色，行動速度與攻擊力皆弱，但是魔力驚人。

大技名稱：(1)雷鳴爆 (2)電光闇 (3)九天霹靂陣

角色介紹：吳用是鄆城縣人，是托塔天王晁蓋的幼時至交；早年時曾經在晁蓋莊上教書，是一位絕頂聰明的軍師型人物；吳用乃天機星下凡，臨陣作戰時善觀戰機，經常有妙策破敵，人稱「智多星」。



花和尚　魯智深

使用武器：六十二斤水磨禪杖

角色特性：魯智深是以力量為主的角色，力氣第一。

大技名稱：(1)活殺地藏鏟 (2)翔空伏魔杖(3)涅盤金剛拳

角色介紹：魯智深原名魯達，本是在經略府底下當軍官的，因為為人打抱不平，三拳將賣肉的鎮關西打死了，為了躲避追緝當了和尚，法名智深。花和尚最喜歡喝酒吃肉，葷素不拒，在二龍山寶珠寺落草為寇，後來才上梁山。

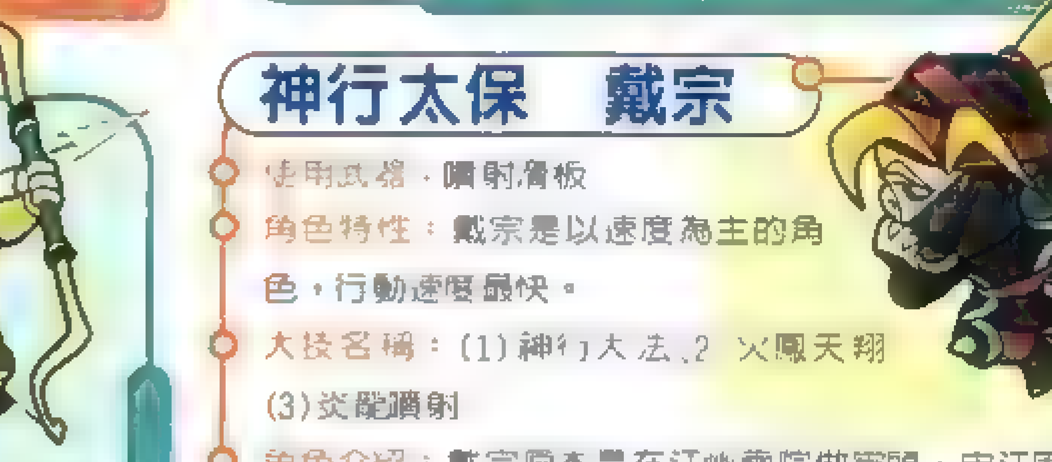
青面獸　楊志

使用武器：百鍊鋼刀

角色特性：楊志是以力量為主的角色，力氣第三。

大技名稱：(1)天霸殺 (2)銀牙虛空斬(3)殘影風華刀

角色介紹：因為臉上的一處青色胎記，楊志得到青面獸這個惡名。他是宋朝楊家將的後人，原本是個軍官，因為丟失了上級所交代進貢的貨物而流浪街頭，甚至要賣掉家傳的寶刀；後來輾轉與武松等人結識，在二龍山上落草，後上梁山。



神行太保　戴宗

使用武器：噴射滑板

角色特性：戴宗是以速度為主的角色，行動速度最快。

大技名稱：(1)神行大法 (2)火鳳天翔 (3)炎龍噴射

角色介紹：戴宗原本是在江州兩院做牢頭，宋江因為閻婆惜的人命官司來江州服刑，正好在他的管區之內。後來宋江等人在梁山泊落草，他也跟著一起去了。此人作起神行大法，綁上幾隻甲馬，便可以日行百里，所以人稱「神行太保」。

一丈青　扈三娘



使用武器：羌皮軟鞭

角色特性：扈三娘是中距離攻擊，女性角色，以鞭攻擊。

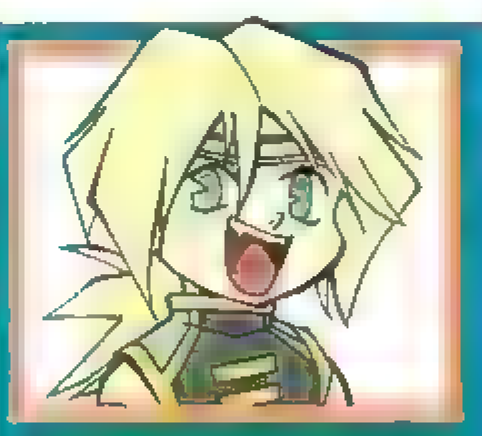
大技名稱：(1)蛇鞭皮(2)三娘教子 (3)蛇鞭風花陣

角色介紹：扈三娘是梁山泊好漢中少數的幾位女性首領之一。她原本已經許配給祝家莊的祝彪作為妻室，但是卻在梁山泊好漢的攻擊之下，被擄上梁山。後來宋江作媒，將扈三娘許配給矮腳虎王英，她便隨著夫婿在梁山泊繼續賣命。

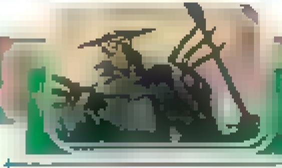
決戰伊卡路斯《冰風傳奇II》

預定推出日 4月

＊研究製造所 KRGSOFT ＊遊戲類型：線上角色扮演 ＊販賣流通所：聖典科技 ＊科技需求 P．466、64MB



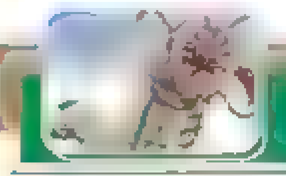
決戰伊卡路斯《冰風傳奇II》今年的改版速度和內容絕對不會讓玩家失望，在今年三月份完成《冰風傳奇》的改版後，增加機械身體及全新星球的功能，更於今年四月開放米歐德叛亂系統，今年暑假期間為了讓各位玩家可以清涼一夏，將會完成決戰《冰風傳奇II》的改版，此次改版的內容相當的豐富，設計的主題就是『守護者系列』哦！^^



沈睡在菲利普大雪下的『守護山脈』

地圖方面擴大菲利普星球的地圖，新增神秘色彩濃郁的守護山脈，還會增加許多倍感新鮮的生物、任務和道具，讓我們一步一步揭開守護山脈神秘的面紗吧！

因魔獄虎頻繁的出沒在通往守護山脈的唯一通路，菲力普的巨大山脈漸漸被人們所遺忘。但是勇敢的勇士們踏入冰風絕地和魔獄虎展開一連串的對抗，漸漸發現了通往守護山脈的通路。歷史學家、地質學家、政治家和經濟家為了研究這片嶄新的土地，召集了許多的科學研究家、獵人勇士和探索家一同探尋這片神秘的地方，漸漸的菲利普西北部的守護山脈再次成為勇敢者挑戰的聖地。這次開放的區域相當的廣闊，不熟悉方向的人非常容易迷失在這片危險的山脈中，你準備好了要進入這片山區了嗎？



守護山脈地區介紹

座落在米利達烏西北部的守護山脈96%被大雪籠罩 守護山脈以3座山峰組成，經過漫長的歲月，各山峰都有著自己獨立的特徵

1.守護山脈 冰雪之巔



這是一座最大且最高的山峰，常年四季被大雪覆蓋著，在白雪的照射下，讓人有種刺眼的感覺，冰雪之巔陽光普照，光線被白雪反射，閃閃發光，遠遠望去十分明亮。

傳說柏路曼博士曾經為了獲取機械身體技術在此山峰上建立了研究基地，至今還保留著當時的研究設備，而且還保留看守研究設備的機器人--黑武士，只要有人靠近，就會受到無情攻擊的危險地帶。

2.守護山脈 生命之巔



與第一山峰相比，傾斜度大，而且道路狹窄，是極為危險的山峰。特別是大雪在白天化成水，晚上凍成霜，形成許多冰柱。儘管在這裏生命體很難生存，可謂是冰風地獄，但有很多冰風雪人、地獄雪人在這裏繁殖，也使這個地區變得更為危險與神秘。

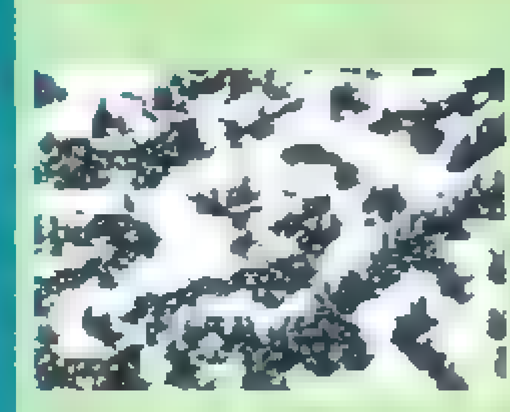


3.守護山脈 遺跡之巔



在山頂上遺留著古代的神秘遺跡。但是由於沒有對遺跡之巔正式進行考察研究，所以此山峰是哪種古老的遺跡還不清楚。人們只能通過流傳下來的傳說來敬畏這可怕的地區，其中為人們流傳甚廣的是，在這座山峰中，可以不時看到奇怪的靈魂……

4.守護山脈 入口

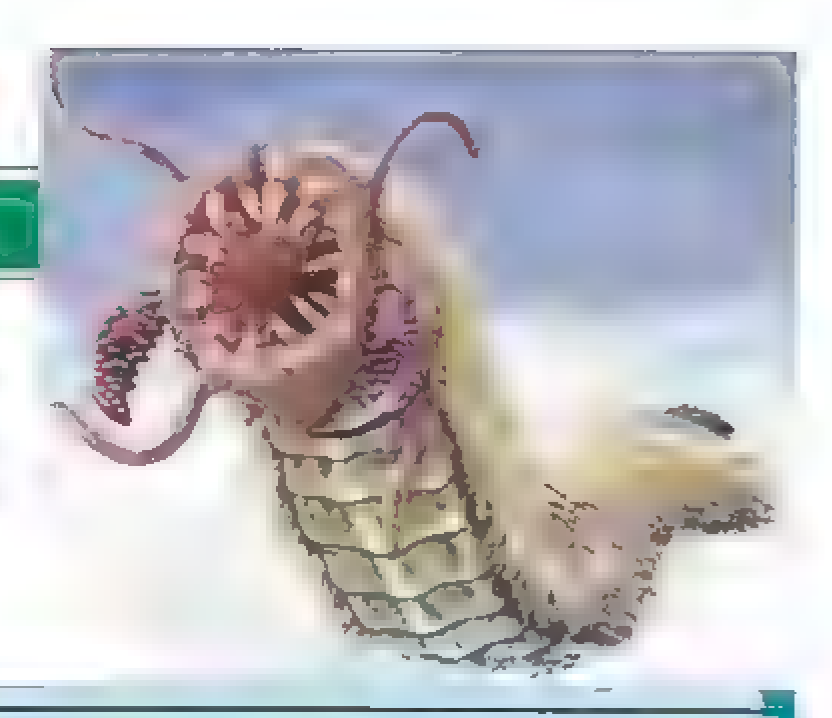


通過此入口可到守護山脈的生命之巔和遺跡之巔，通過下方的坎坷小道可到達冰雪之巔。這是連接許多危險地區的通道，探險者們絕對不可掉以輕心。





守護山脈的怪物介紹



冰風傳奇第一次改版開放了魔域虎、高原水蛭、獵屍獸、魔獄戰士、變易守護者、冰風巨人和魔獄虎王，許多玩家面對這些怪物時感受到前所未有的壓力，這次改版要開放120級的生物，這些生物出沒在危險的守護山脈，原本過著與人無爭的日子，但是隨著守護山脈的神秘面紗被揭開，為了爭奪這片豐富資源的山區，這些生物和前來的人們展開了戰爭的序曲！！

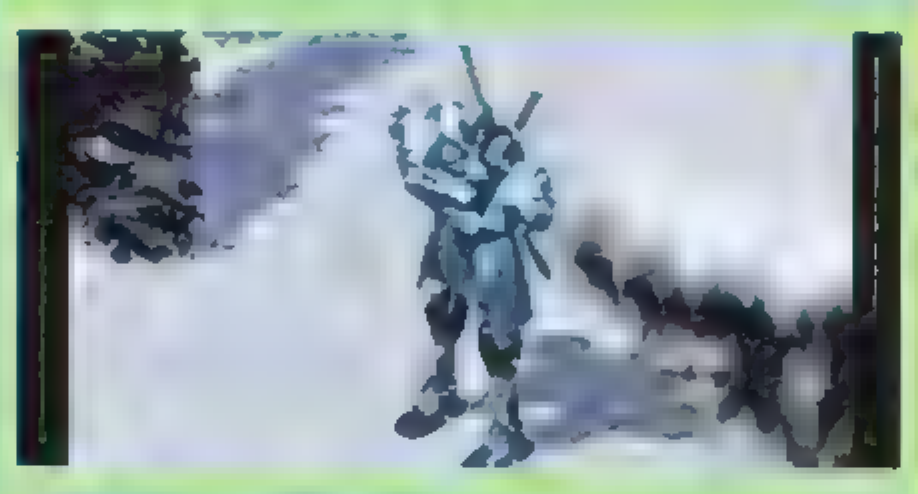
冰風雪人 等級：113



出沒地點：生命之巔

牠是生活在守護山脈-生命之巔的頑強生物，和地獄雪人同屬一種的種族，比地獄雪人要矮上60公分左右。人們傳說地獄雪人是雄性雪人、冰風雪人則為雌性的，但是截至今日都沒有被人們所證實。牠們原本為善良和平的一族，但是自從被侵略者趕出原本生活的地方之後，性情變的十分暴躁且容易攻擊來往的人們。

黑武士 等級：115



出沒地點：冰雪之巔

格菈醫博士為了偷取米夫達尼城市的機械身體技術，隱居在菲利普星球的時候，用200年前第一次星球大戰時的科技製造出來的機械人，設計來保衛研究所，在一定的範圍內會攻擊入侵的敵人。

也是為了紀念這種帶有極強原始武士風格的機器人，博士將他們取名為「黑武士」，他們沒有任何的感情，雖然博士已經失蹤了好多年，他們依然佇立在研究所的周圍，完成他們消滅一切入侵者的使命。

地獄雪人 等級：120

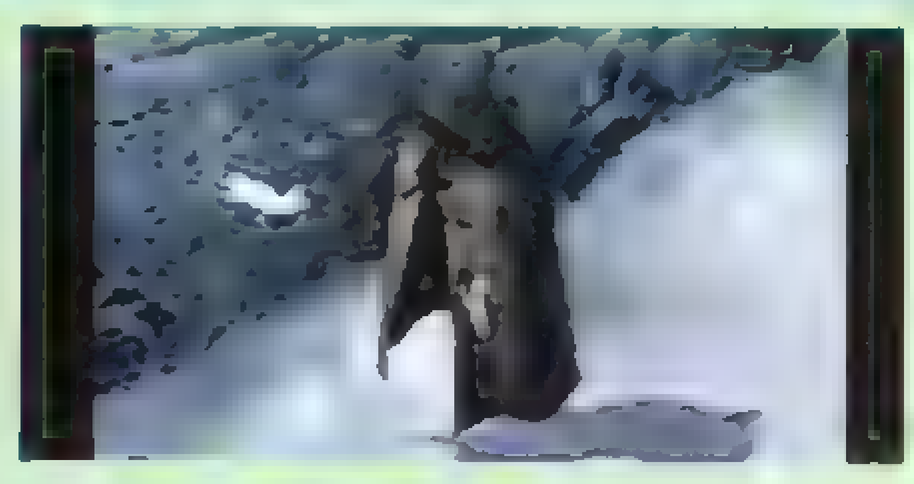


出沒地點：生命之巔

被人們稱為地獄雪人，和冰風雪人一同生活在生命之巔。牠是身長250公分的強力巨人，原本廣泛居住在菲利普高原生命之巔和遺跡之巔，但是自從出現侵入者之後，此種族逐漸在生命之巔群居。

這種生物很早以前與人類和睦生存在這個冰雪星球上，但是由於人類貪婪的心態、且肆無忌憚的入侵和破壞，逐漸加深了對人類的仇恨並且會主動攻擊來的人們。

黑暗亡靈 等級：120



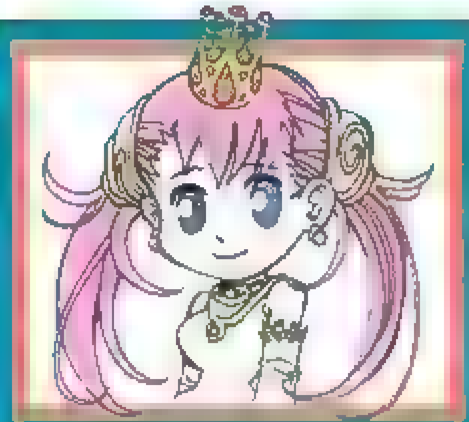
出沒地點：遺跡之巔

在遺跡遊蕩存在的宇宙生命體，無法確定他的實體。這種生命體還未經過任何科學家的證實，但傳說他們討厭人們靠近遺跡之巔， 但遇到有人靠近的同時，就會將這些視為入侵者並運用奇特的念力進行攻擊，人們對於無形的生命體只有恐懼的感受。很多的探險者從遺跡之巔歸來的時候總會聲稱他們遇到了恐怖的經驗，但是具體的情形卻怎樣都無法回憶起……！你敢前來嗎？

凱旋ONLINE

預定推出日

＊研究製造所：Imazic　＊販賣流通所：瑪亞線上　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：PIII-800、256MB



燒燙燙的軍團介面終於出爐囉!!以後申請加入軍團，就不用再以輸入指令的方式了，是不是更方便了呢?!透過軍團介面，還可以看到目前在線上的團員喔，可是大大便利了想找團員一起練功的玩家們，另外玩家們期待的2階技能踏還捲軸也在本次改版現身囉，這可是讓許多練錯技能的玩家們[illegible]看看，本次《凱旋》最新最HOT的改版消息吧!!

軍團介面大解剖

一般介面

概要解說

建立軍團介面的目的在於將目前現行的指令式軍團功能加以介面化，提高玩家的便利性並且將城主軍團相關優惠亦透過軍團介面來處理。

使用方法：

於遊戲中使用快捷鍵(N)，即可開啟軍團介面

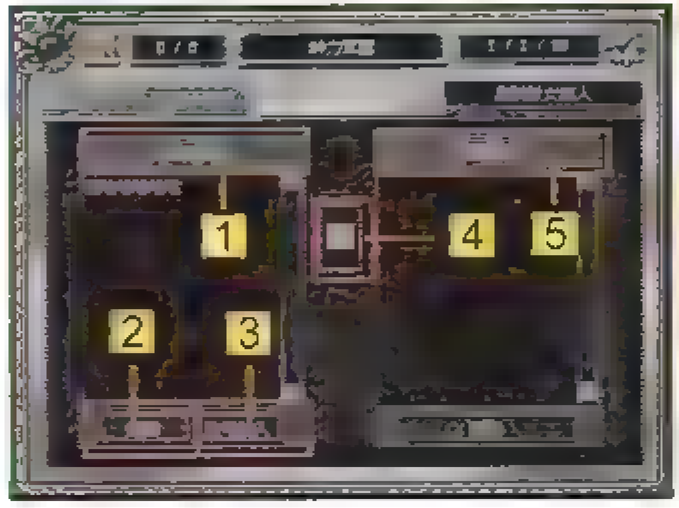






軍團長介面

軍團長介面與一般團員、副團長的介面差別在於一軍團長多了「入團申請者」頁面。至於團長要如何使用此一介面呢?!請看以下的說明哦!!



1 入團申請者　可從此欄看到目前正在申請加入軍團的玩家列表，可在此圈選玩家名字，並點選刪除、許可加入、中間的箭頭。

2 刪除　刪除玩家的申請加入

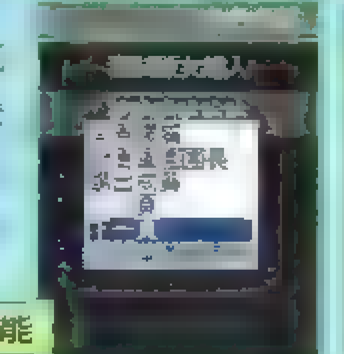
3 許可加入　同意玩家加入軍團

4 中間箭頭　將玩家加入到入團封鎖者

5 入團封鎖者　將玩家名字透過中間箭頭從入團申請者欄加入此欄內，當已經被封鎖的玩家再次申請加入此軍團，就會出現「自軍團遭到封鎖」訊息。

[illegible]

擁有城堡與未擁有城堡的軍團長功能差別在於，擁有城堡的軍團長，在功能表中多了「盟誓之約」的選項，該選項為「發送盟誓之戒給團員」，每位團員只能領一次盟誓之戒。



一般軍團長功能

城主[illegible]

針對目前遊戲內城主的優惠只限於稅率的稅金，無法引發城主及其他軍團對攻城戰及身為城主的誘因，因此新增身為城主的額外優惠，加強攻城戰的樂趣。

新增位置移動隨從

城內新增可移動到各打怪區的位置移動隨從。使用此一移動隨從不受既有等級限制，移動時不須消耗金幣，但無法進行隊伍移動，只隸屬於城主軍團的成員進行移動。

移動位置如下

雷蒂恩斯南門村落、費洛斯城南門、封印之地、冰雪之地、地城二樓水之室、地城三樓

新增城主軍團專用道具

城主之戒

[illegible]

1 就算名譽值為負值（紅人），死亡也不會掉落城主之戒

2 安裝該道具便會在手部出現黃金色光芒特效

[illegible] 城主之戒受到[illegible]之神賦予的祝福，因此擁有強大的力量，雖然說沒有傳說中的絕對之戒-卡索隆之戒那麼強大的威力，但也比一般的戒指好太多了

[illegible]

透過攻城而城堡更換主人時，系統自動交給新城主軍團的團長。

盟誓之戒

[illegible]

1 只提供10個，配給之後除了將該團員踢除之外，無法回收

2 若戒指已經破碎，則無法踢除擁有破碎戒指團員，除非將戒指修好。

3 就算名譽值為負值死亡，也不會掉落盟誓之戒

4 破碎的戒指須經過修復才能使用（代替主人死亡功能修理費用1000萬金幣，依遊戲中公佈為主）

[illegible] 盟誓之戒受到恢復之神-雷蒂安的祝福，因此具有增加生命力30效果，而且當角色在佩帶該戒指的情況下被殺死亡時，戒指會破碎代替角色的死亡懲罰並將角色的HP／MP補滿，因此角色不會死亡，經驗值亦不會下降，破碎後需在內城的神官修理，若未安裝該道具死亡，則戒指不會受到影響，但角色經驗值會下降，若戒指已經破碎，而角色死亡那麼角色的經驗值也會下降，須修理過後才能恢復原來的功能





有空就到城堡裡的商人伯伯那兒光顧一下吧!!

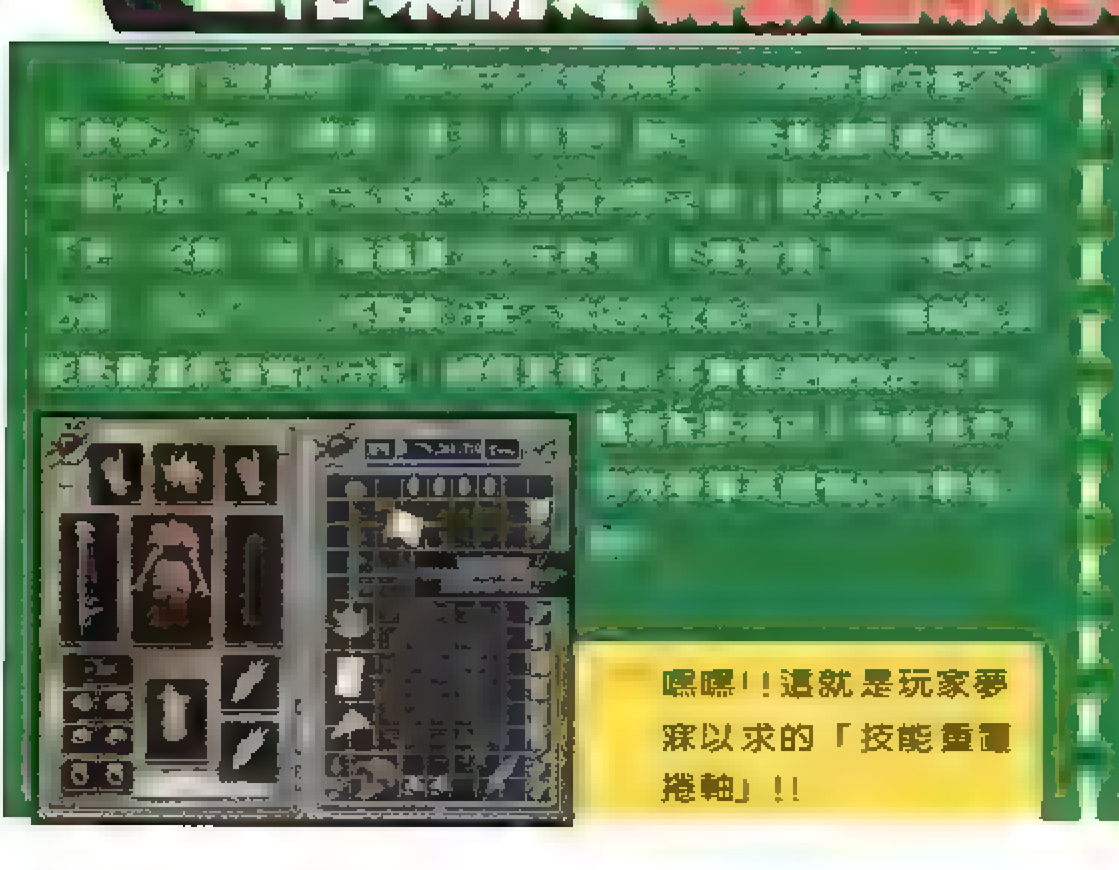
[illegible]

1.城主軍團團長會透過軍團管理介面，可得知有10個盟誓之戒

2 城堡更換主人的瞬間，發給原城主的戒指皆會消失，新城主團長則需透過軍團管理介面發放受取得盟誓之戒

二階系統之[illegible]

[illegible]



嘿嘿!!這就是玩家夢寐以求的「技能重置卷軸」!!

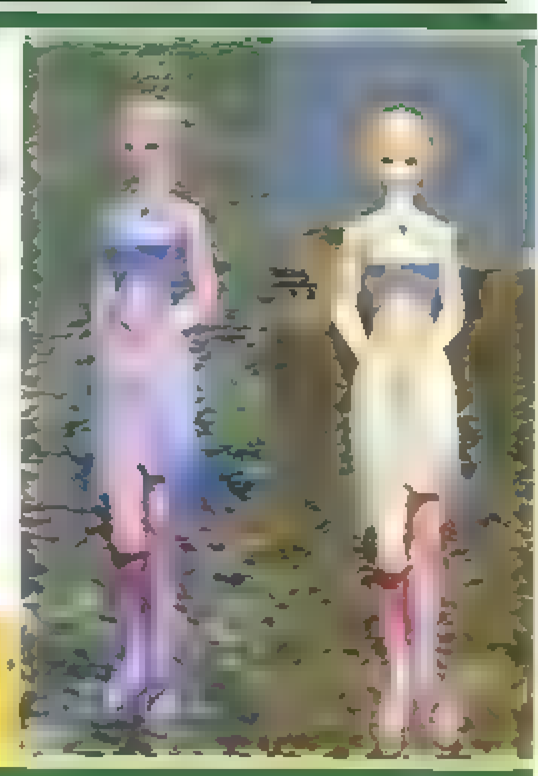
[illegible]

必須透過打怪才能取得卷軸，再將該卷軸拿給NPC，選擇所要下降一級的二階技能，便會還原1點的SC點數。

[illegible]

人族-邱比特

精靈族 普賽克



依人族及精靈族之分，找不同的npc重置技能

新天上碑 2.70版 鳳凰天舞



＊研究製造所：HIWIN　＊遊戲類型：線上RPG　＊販賣流通所：億泰利　＊科技需求：Pentium2 300、64MB RAM



《新天上碑》2.70版－鳳凰天舞已於六月上旬更新，為了因應暑假的來臨，億泰利除加開第十伺服器"天上之碑外，並配合"名師出高徒"二階段練功方案，釋出大量免費試玩序號及光碟，只要你達到官方規定的新手練功等級，就有機會得到電腦、手機等各種大獎喔！而辛苦教學的老玩家，除可參加抽獎外，更有機會得到價值連城的＋24項鍊、三次奇緣武器等大獎喔！

正邪高等武功任務

為滿足玩家對"秒殺"境界的追求，2.70版開放正邪高等武功，同時為讓一般玩家也有機會學習，故在今年四月與HIWIN之會議已取得韓國同意大幅調降條件限制。

條件限制

1. 聲望301以上
2. 二階大武5成
3. 正派　取得鳳凰1、2、3口訣，邪派　取得要持有雷陰1、2、3口訣

招式明細

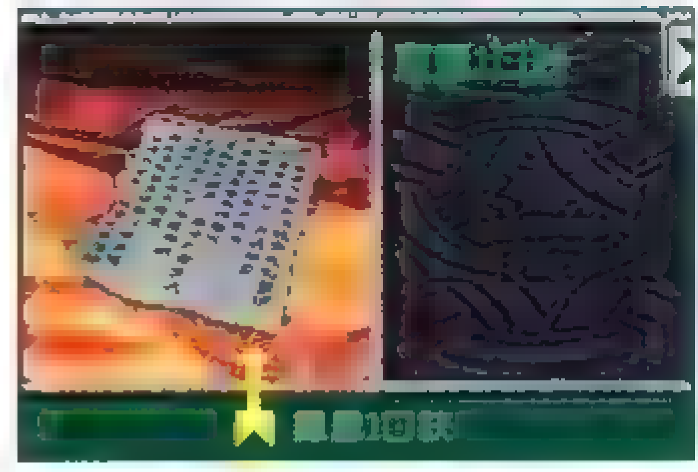
A. 3次攻擊回數　3 6
b. 集氣時間　4
c. 所需內力　200
d. 職業區分　二轉
e. 性格區分　正派
f. 為單一攻擊武功

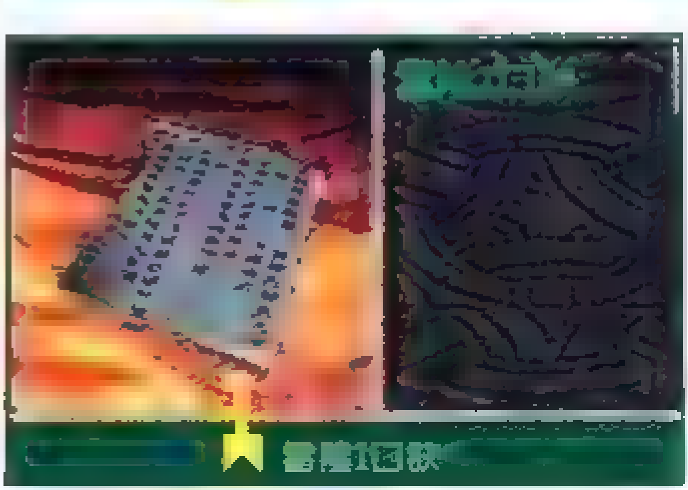


任務攻略

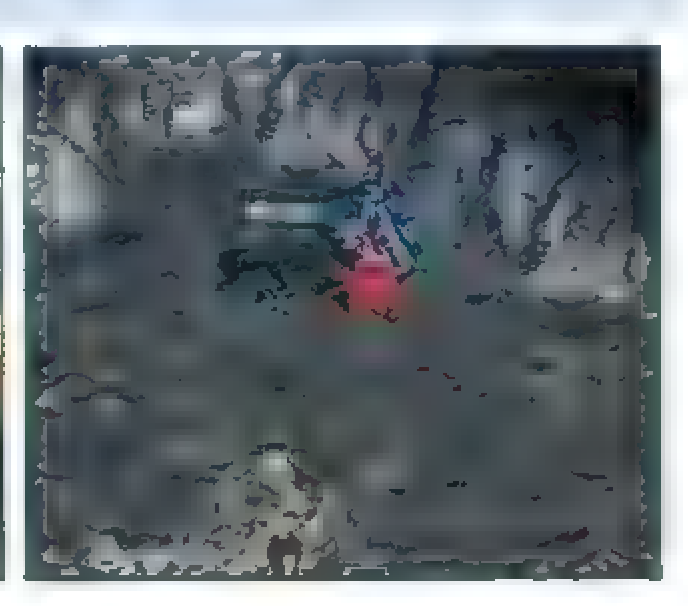
40年前消失江湖的無影怪盜，被人發現出沒於血靈洞2樓，無影怪盜從皇宮中偷來的鳳凰天舞與雷陰紫黑剛武功心法，被血靈刺客及妖花奪走，如果可以從血靈刺客及妖花手中奪回口訣拿給無影怪盜確認它的真假，就能習得高級武功。

1. 西安或武漢客棧行人對話：行人叫你去血靈洞2樓找無影怪盜
2. 與血靈洞2樓的無影怪盜對話：怪盜受傷倒地，你必須要給他一顆太丸丹加速傷勢復原，怪盜服用後精神大振，並告訴你，心法是由3個口訣所形成，鳳凰天舞為正派、雷陰紫黑剛為邪派武功，若你收集到3個口訣給他，怪盜將說明心法之奧義。
3. 努力打倒血靈刺客及妖花，以獲得鳳凰口訣或雷陰口訣，然後正派湊齊鳳凰1、2、3口訣與無影怪盜對話即可取得鳳凰天舞；邪派湊齊雷陰1、2、3口訣道具與無影怪盜對話即可取得雷陰紫黑剛。


鳳凰1口訣


雷陰1口訣

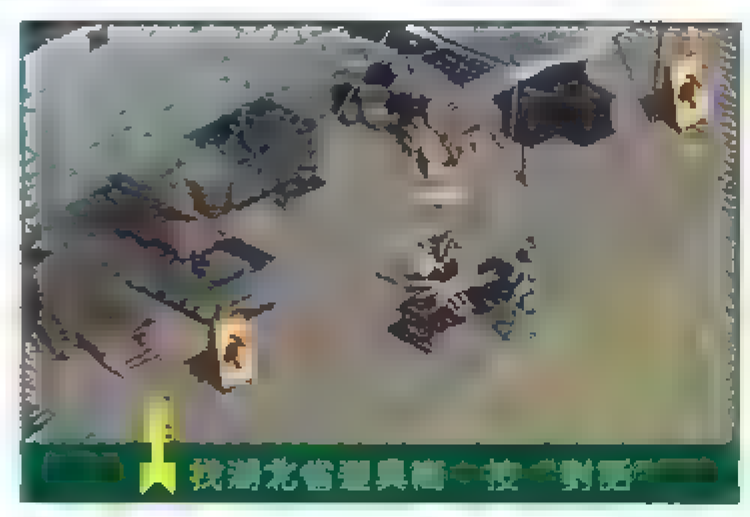




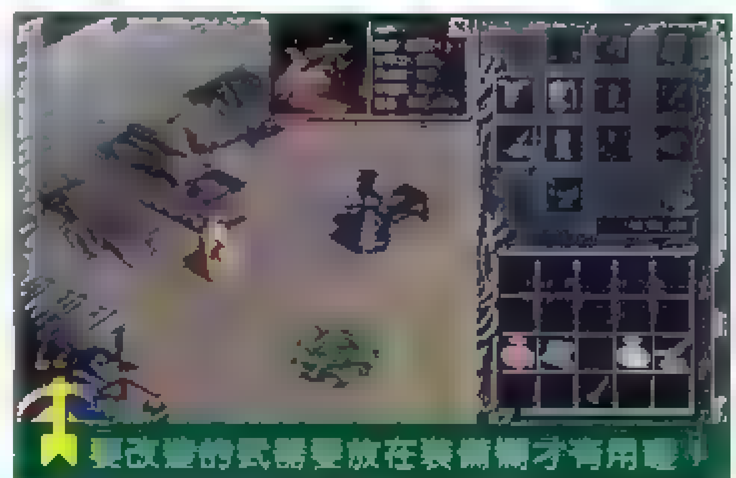
武器改造任務

有別於已往只有透過驚城合成或轉生才能改造武器，現在已經可以透過任務的方式提高武器屬性，再者，以往被視為無價值的+0的武器，可透過任務的方式加以改造後，再利用原有的改造系統，賦予武器更高的屬性。

單一改造武器任務


找湖北省道具商，按"對話"

1.找湖北省道具商，按"對話"，他說製作武器一定要有毒甲皮才行，但前提是你有完成過毒囊任務，他才會理你。
2.收集5個毒甲皮再回去找道具商。
3.道具商又說，準確率0的武器要+準確率，必須要用到玄鐵.要　的話要用鍊鐵囊　PS　+準的武器練力比較快、　準的武器練默比較快
4.帶齊毒甲皮5個跟鍊鐵囊或玄鐵時，道具商會要你再確認，玄鐵為+準確率、鍊鐵囊為－準確率，請玩家務必看清楚任務對話及你要製作的武器。
5 為怕你弄錯，系統會再次跟你確認，請玩家要看清楚系統說明。

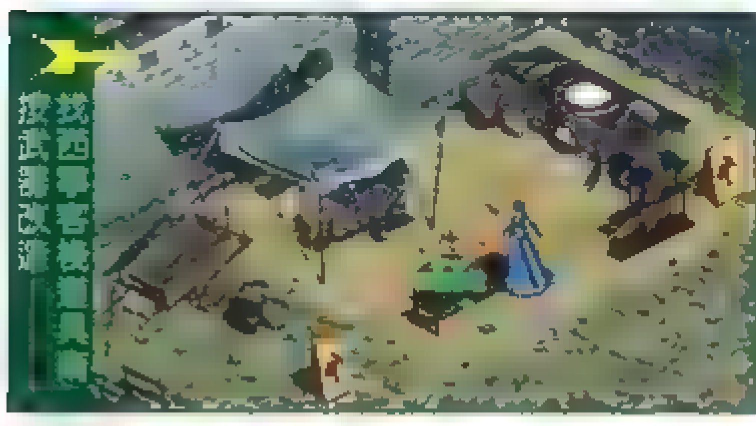

要改造的武器要放在裝備欄才有用喔！

注意事項

1.本任務只適用在準確率0的武器，升級後重量不會改變。
2.已經有準確率的武器不會升級。
3.帶毒甲皮、鍊鐵囊時，準確率會升級為-3。
4 帶毒甲皮、玄鐵時，準確率會升級為+3。
5.一個人物只能解一次。
6.鍊鐵囊、玄鐵如何取得，請參照官網（www.pfamily.com.tw）相關任務說明。

重複改造武器任務

1.聲望401以上的玩家，找青海省西寧客棧道具商，按"武器改造"，道具商這時就會為了讓傭兵消滅青海的黃土魔人，請你幫忙收集材料，為這些傭兵製作更強的武器。
2.拿玄鐵、鍊鐵囊、紫烏石各5個給青海省道具商，他為了答謝你，會幫你改造武器。
3.任務完成後與道具商第一次對話　手續費只要拿升級的武器之等級×1000銀兩就好了。



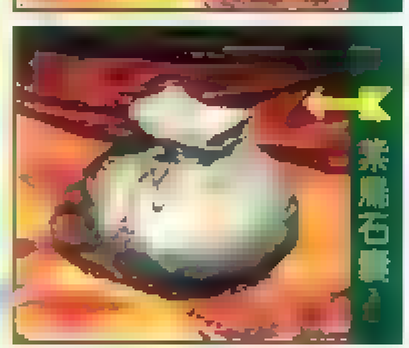
注意事項

1.經過本任務改造之武器，一樣有失敗或降級的機率，同時重量也會隨機變化。任務可以重覆進行。
2.可以改造的準確率最高到+18或-18為止。
3.準確率0的武器時，無法改造。
4.當銀兩不足時無法改造。
5.沒有帶武器時無法改造。
6 帶的武器如果在+18或-18以上時無法改造。
7.奇緣武器無法改造。
8.玄鐵、鍊鐵囊、紫烏石囊如何取得，請參照官網（www.pfamily.com.tw）相關任務說明

Ex）拿準確率+9、重量+10%的毒鱗劍去改造時，有可能做出準確率+6(或+12或+9)或隨機重量(+50%～－50%）的武器。所需銀兩：毒鱗劍（等級18）×1000銀兩＝18000 銀兩







大型比武台介紹



為讓玩家除攻城戰之外能有大型比武的場所，2.70版開放大型比武台供玩家使用。使用方法如下：

1.移動：找各陽城師範，按"比武場移動"
2.個人比武場：找店小二左邊警衛，按"個人比武場"
3.正邪派比武場：找店小二左邊警衛，按"正邪派比武場"

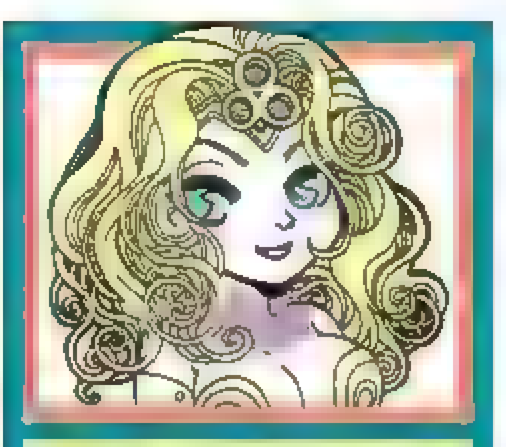
注意事項

a.在比武場裡不需要按Ctrl就可以攻擊對方，人物死亡不會扣經驗值
b 在個人比武場若組隊的話一定要不同隊才可打鬥。
c 在正邪派比武場裡無法與相同性格人物打鬥，在此地，雖然是同隊成員，但只要正邪性格不一樣，同隊人員也可互相打鬥
d 在各比武場裡，可以點2個比武場之間的警衛，按"移動"，就可到店小二前面補充

除了上述2.70版遊內容外，官方在暑假會陸續推出「龍蝦大盜之夜」、「幫派3v3 pk賽」、「天上神拳大車拼」、「光復各陽城」、「大逃殺」…許多精彩活動，敬請玩家至官網www.pfamily.com.tw看個仔細！

三國演義ONLINE 三國鼎立

*研究製造所 中華網龍　*販賣流通所 智冠科技、中華網龍　*遊戲類型 線上角色扮演　*科技需求 P-166、32MB



自從《三國演義Online》推出新資料片「三國鼎立」也一個多月了，相信很多玩家都已經獲得了「霸王熊」或「九尾狐」，也正緊鑼密鼓的訓練中，不過，對於三種能力的配點方式，是不是仍然找不到一條正確的道路呢？本期沙雷納特別為大家詳細解答，50級之前的霸王熊各項最佳配點建議，以及學習最多樣友好特技的配點方式，玩家們可不要錯過喔！

基本屬性配點

霸王熊的優勢在於強大的物理破壞力，缺點是攻擊速度太慢，但是無論我們再怎麼加強速度屬性「獸敏」，也無法快過其他的戰騎，所以沙雷納的建議是50級內，以加強「獸力」和「獸體」為原則，先將攻擊力和防禦力提昇，要越級對付高等NPC才有勝算。又因為霸王熊的隱藏屬性為「獸力」，攻擊力的加成遠比其他戰騎更高，所以全力配點獸力，才能彌補[illegible]攻擊空隙。

再者，霸王熊屬於近戰肉搏型的戰騎，「獸靈」對牠並不太重要，因為就算加給「獸靈」點數，它的提昇數值也有限，所以玩家們可以先暫時不管它。

霸王熊的基本屬性



獸力：9
獸體：6
獸靈：3
獸敏：1

[illegible]性配點點數取得公式

屬性點數的初始值為2點(可以直接使用)，每升級則依下表獲得點數			
等級	每級的點數	階段點數總合	100級總合
1~25	每級獲得[illegible]點	50	500點
26~50	每級獲得3點	75	
51~75	每級獲得[illegible]點	150	
76~100	每級獲得9點	225	



▲武士配霸王熊，是破壞力超強的組合。

[illegible]階段屬性配點需求

階段	屬性值	提升需求點數	階段點數總合	屬性100總合
一	1~25	1點	需25點	500點
二	26~50	2點	需50點	
三	51~75	3點	需75點	
四	76~100	4點	需100點	



▲霸王熊真是打遍天下無敵手啊！

等級1~25級的屬性配點

[illegible]

1~26級霸王熊的養成屬性表

等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
獸力		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
獸體			1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6
獸靈					1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6
獸敏																									

等級 26~50級 的屬性配點

[illegible]點方式，以獸力2:3獸體的比例去提昇是[illegible]

26-50級[illegible]

等級	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
獸力	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25
獸體	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12
獸靈	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	9	9
獸敏				1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3





▲「巨力」技能，會提昇熊的基本物理破壞能力。

戰鬥技能配點建議

技能種類	技能名稱	技能效果
攻擊類	重擊	超強物理攻擊，造成加倍的傷害
攻擊類	霸擊	極強物理攻擊，造成三倍的傷害
攻擊類	破擊	攻擊並降低敵物迴
攻擊類	狂吼	攻擊並降低敵物防
輔助類	怒怒	暫時降低敵人術法命中
自發類	巨力	增加戰騎的物攻

每次等級提昇可以獲得一點，但每級技能卻需要3點才能提昇，再怎麼努力所能獲的總配點點數也只有100點，所以我們在學習戰鬥技能的部分就要錙銖必較了。沙雷納是以追求最高物攻威力為目標，能夠增加基本攻擊力的「巨力」和雙倍攻擊力的「重擊」是我的兩大方向。在等級50級的情況下，我把「巨力」學滿上限，然後提昇5級的「重擊」、1級的「霸擊」，剛好耗完50點，這樣二轉以後打怪練功就更得心應手啦！

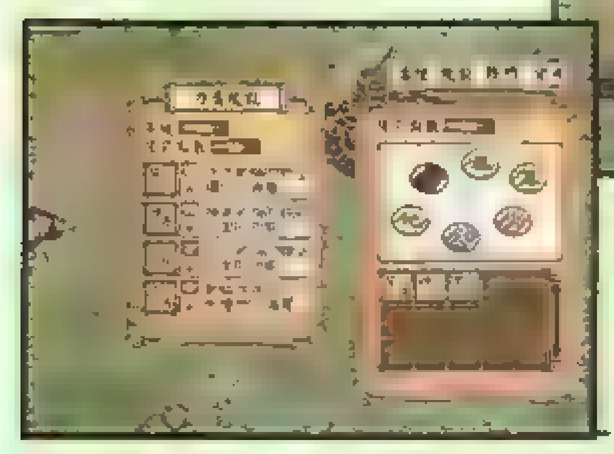
友好技能配點建議

在50級以前不管是哪一隻戰騎，沙雷納強烈建議學好各自的友好技能路線後，再學其它的技能。沙雷納就以「修練最多技能」為目標的配點方式，跟大家分享經驗到50級為止，可以獲得的友好技能點數共有125點，因為跨技能學習所耗費的點數是學習原本技能的三倍，一開始就跨技能學習並不划算。

所以沙雷納先把所屬的技能學到第三階段，目標是學到第四階的1級，然後再把剩下來的點數拿來跨技能學習，下表是沙雷納預計在達到100級時學習的學習表，這是將500點點數做最廣泛分配的學習方式。

▲有了得力助手霸王熊，在洞窟練功不用怕被欺負啦！

▲「背負」10級，負重+300，比千歲袋的[illegible]



▲「背負」10級、「神奇」10級、「玄妙」2級，是沙雷納在50級時的配點方式。

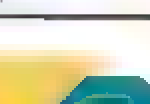
[illegible]	需3點	需6點	需12點	需24點	
[illegible]	初階	二階	三階	四階	所需點數
[illegible]	30（10）級	60（10）級	24（10）級		114

＊總點數 125 所需點數 114 剩餘點數 11

[illegible]	需3點	需6點	需12點	需24點	
[illegible]	初階	二階	三階	四階	所需點數
[illegible]	90（10）級	18（1）級			108
[illegible]	90（10）級	18（1）級			108
[illegible]	18（2）級				18
[illegible]	18（2）級				18
[illegible]	9（10）級				9
[illegible]	30（10）級	60（10）級	120（10）級	24（1）級	234
[illegible]	225	96	120	24	495

＊總點數 225 所需點數 114 剩餘點數 11

鐵路大亨3 Railroad Tycoon 3



預定推出日：2004年6月

＊研究製造所：Lesta Studio　＊販賣流通所：Atari 英寶格　＊遊戲類型：策略經營　＊科技需求：P-400 mhz、128 MB RAM



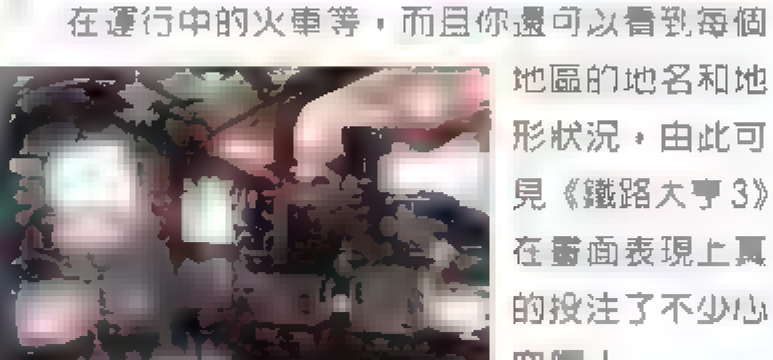
《鐵路大亨》系列終於推出第三代囉，這大概是許多鐵路大亨迷們興奮不已的吧，由於前二代《鐵路大亨》的遊戲性、策略性和深度都頗為優異，所以在國內或國外都有不少忠實玩家支持，當然三代不論是畫面、遊戲內容都大大提昇許多，關卡難度也變得相當有挑戰性喔，讓我們再度體驗當「鐵路大亨」的樂趣吧！

精緻細膩的3D畫面

《鐵路大亨3》的遊戲畫面採用全3D進行，除此之外，玩家還可以調整3D畫面的細緻度，像是反鋸齒還有解析度等等，不過當玩家把所有特效全開時，得要看看你的電腦夠不夠力喔！因為遊戲的場景都相當大，在剛開始遊戲時可能還沒什麼關係，直到中後期，玩家建築了相當多的鐵路和建築物後，整個遊戲的場景物件太細緻、太多，就會讓畫面變慢喔！所以除非玩家的電腦配備非常高，不然不建議特效全開，但是特效全開的畫面真的太過精細了！當玩家建築好許多東西後，除了房屋之外，玩家可以把遊戲畫面利用滑鼠滾輪一直縮小，直到看見整個大地圖為止，這時你可以發現在地圖上玩家所蓋的東西都清晰可見，當然也可以看到正在運行中的火車等，而且你還可以看到每個地區的地名和地形狀況，由此可見《鐵路大亨3》在畫面表現上真的投注了不少心血喔！

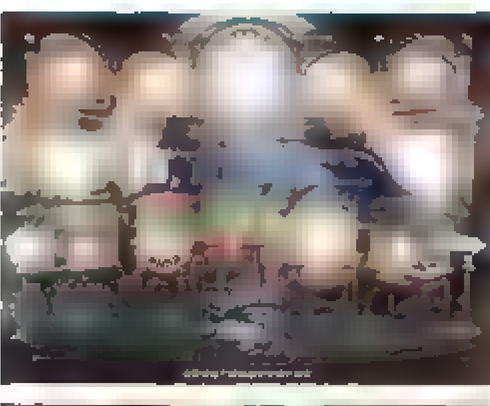


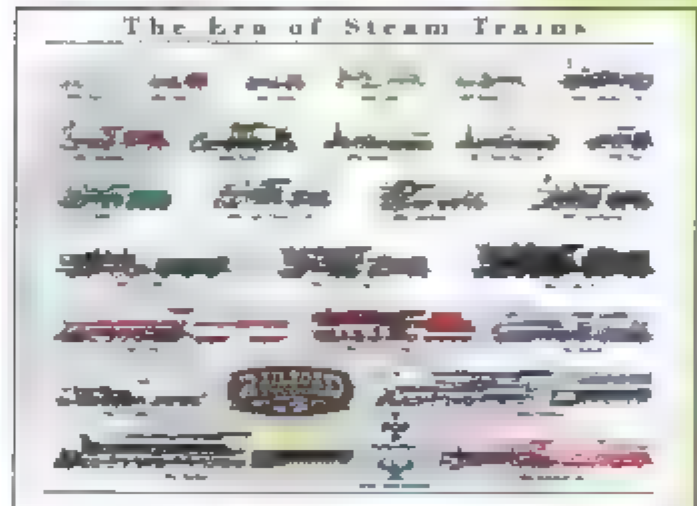
進化成為全3D畫面的《鐵路大亨》第三代

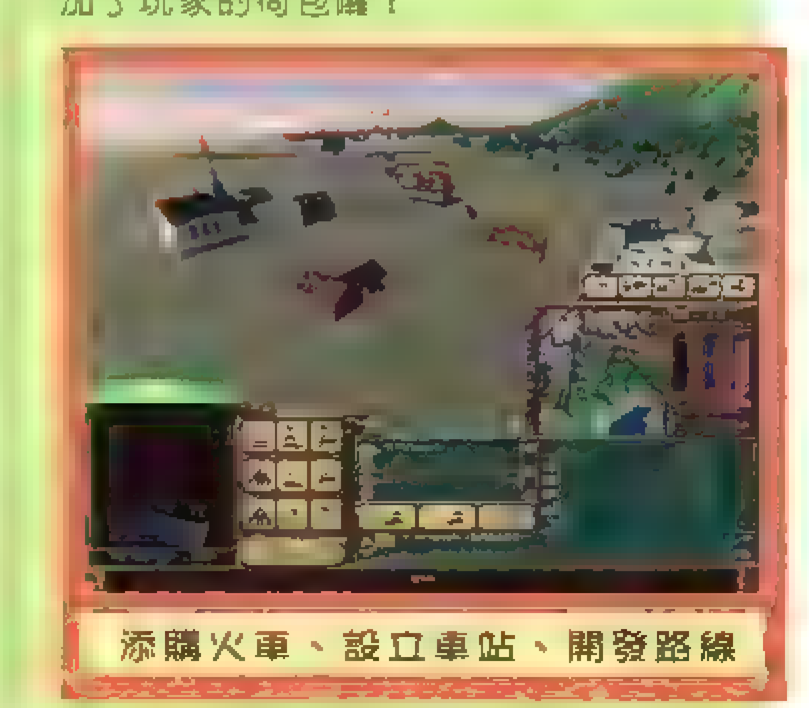


努力擴展自己的鐵路版圖

當開始遊戲時，玩家只有相當少的資金，這時要先開一家新公司才行，在開設公司時你可以選擇各種不一樣代表玩家屬案的公司徽章，接下來就可以直接在畫面中看到火車上有玩家選擇的火車，當玩家開設新公司後，首先當然要找一個最近的地點來建設鐵路，因為資金有限，只能建造最爛的火車站和購買最慢的火車，因為除了火車和車站之外，其他建築物像是旅館、維修場等，也都要妥善利用僅有的資金去建造，否則來往的人數和貨物都會變得相當少，所開發出來的路線就會很快就會夭折，當玩家利用兩地的貨物運送或載運人口之後，就會賺了不少錢，這時可以考慮往下一個地點鋪設鐵路，或是建造雙軌鐵路來增快運送速度，通常先往更遠的地方建造鐵路會賺的比較快，因為不一樣的地區和人口都會增加玩家車站的收入，除此之外，在火車載運貨物經過的車站，也會讓玩家的公司抽取不少利益，當然，玩家也可以先把其中幾個車站慢慢變大，像是把火車站改造成為大型，或是擴展火車站旁的其他各種服務，這些服務包括了郵局、餐廳、銀行等等，都會增加人口的密集度，也就漸漸增加了玩家的荷包囉！



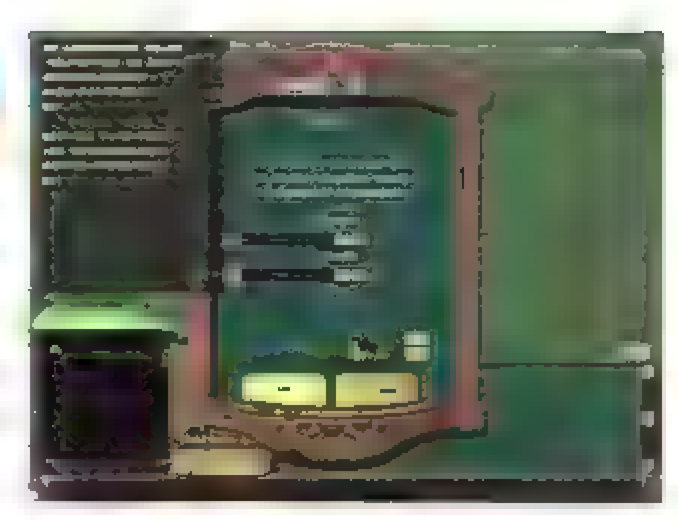


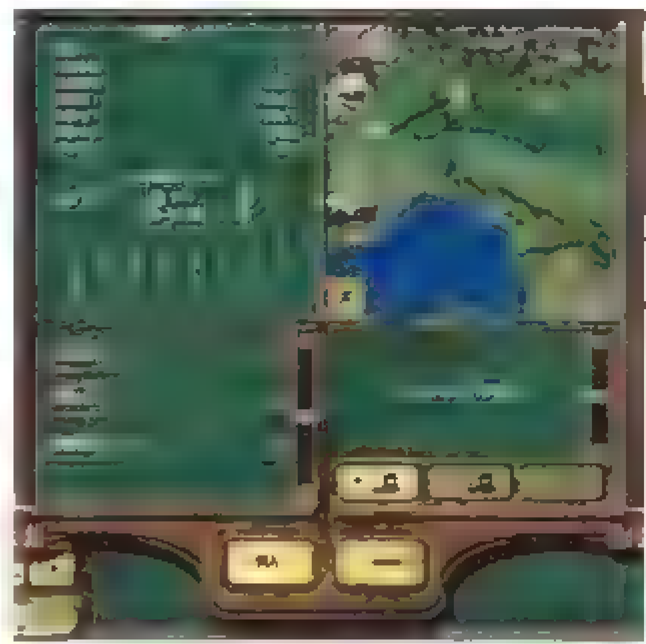


添購火車、設立車站、開發路線

利用上市股票來賺取鈔票

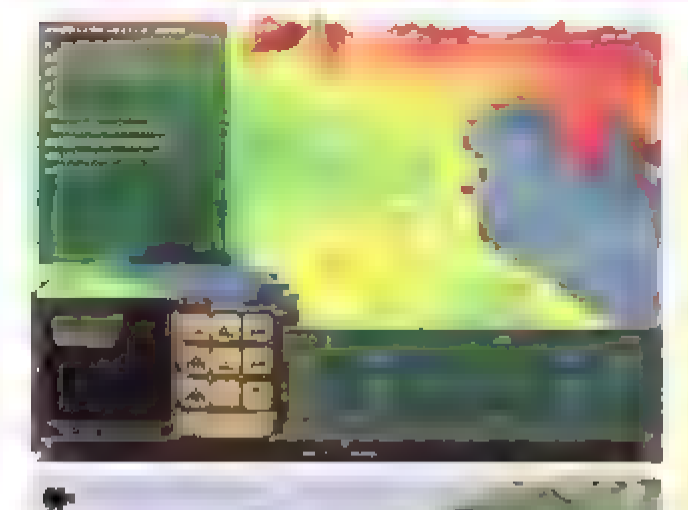
除了上面所說的幾點能讓玩家賺錢之外，在遊戲當中玩家還可以讓公司上市證券販賣，讓資助你的人變多，而且還可以販賣股票，有了債券和股票的公司，都會讓贊助商大增，有時候玩家會發現畫面上出現某某公司贊助或是某某地方贊助等，都會讓玩家省下不少錢，另外，玩家自己本身也可以利用便宜買進股票，高價賣出來炒作股票，當玩家發現自己所販賣的股價開始下跌，玩家可以先買進再賣出來提高股票價錢，這樣雖然會讓玩家損失一點錢，但卻是暫時維持股價的方法，即使利用買出賣出能增加股票價錢，不過這也只是治標的方法，最好的方法是玩家增進各車站的載貨量，像是擴展成雙軌鐵路或調高載貨時最的低需求量，載運的貨物越多，也越能讓玩家賺錢，要注意的是貨物雖然越多錢也越多，但是載運太多貨物不僅會讓火車變慢之外，也會讓火車在車站等待貨物的時間變長，所以如何均衡調整就非常重要囉！







利用股票來錢滾錢





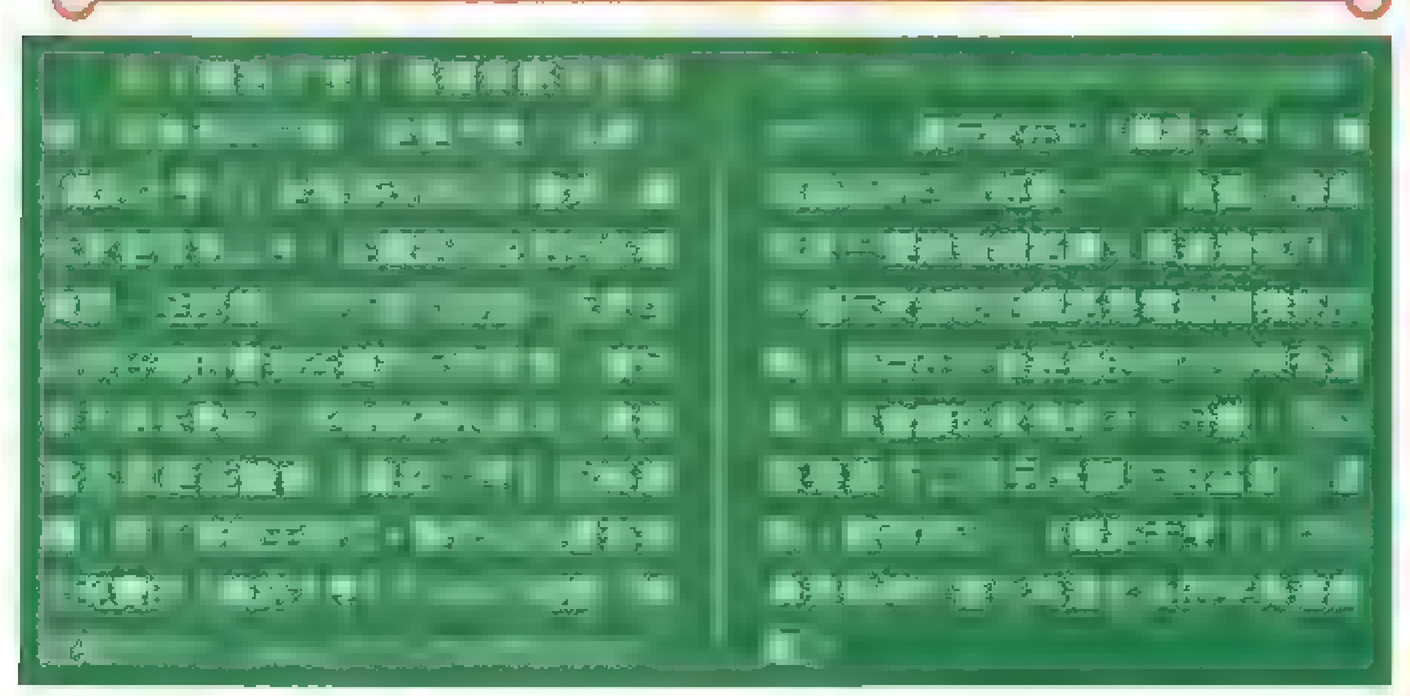
各種著名場景供選擇

在《鐵路大亨3》中，玩家開始遊戲時，會發現有許多不一樣的場景可以選擇，這些場景分為「美國」、「歐洲」、「世界」、「未來」四大選項，而每一種選項又有不一樣的關卡，這些關卡都有著不同的過關條件，而且每一關的難度都相當高，除此之外還有許多著名的地點選項，像是橫越喜馬拉雅山，在這個關卡玩家必須讓自己的火車事業拓展穿越過喜馬拉雅山，好讓山脈兩邊的人和貨物能夠互通。此外在世界的場景當中，玩家可以選擇除了美國和歐洲的地圖外的其他國家，像是日本，而且日本的場景還是被核彈破壞之後，玩家必需重建鐵路好讓交通變得更方便，除了遊戲內定的關卡之外，玩家還可以自訂各種關卡來進行遊戲喔！



遊戲中提供各種場景

全程中文進行遊戲





類似於水管工人的Flash小遊戲

戰地英豪 SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II

預定推出日 7月

*研究製造所 Best way　*販賣流通所 Atari 英寶格　*遊戲類型 即時戰略　*科技需求 Pentium III 1GHz、512MB RAM



《魔鬼戰將》系列玩家們一定不陌生吧？以簡單卻又刺激的動作遊戲設定來進行戰爭遊戲，擄獲了不少玩家的心，而現在介紹的這款《戰地英豪》就是以類似《魔鬼戰將》的遊戲方式來進行遊戲，而且畫面和許多遊戲設定都相當完美，絕對是戰爭遊戲迷們不可錯過的即時戰略遊戲

在第二次世界大戰中奮戰

《戰地英豪》的背景是在二次世界大戰中

《戰地英豪》的故事背景設定在第二次世界大戰，玩家主要控制其中一名士兵來進行遊戲，隨著故事的進行，玩家就不一定只能控制一位士兵了，而開始控制的是整支特殊部隊，遊戲的進行方式基本上和《魔鬼戰將》(Commandos)很相似，不過由於畫面是全3D打造，玩家可以自由轉動，所以變得比較容易瞭解整個戰場的狀況，遊戲中玩家必須想辦法在第二次世界大戰的戰場裡求生存，而且你所擁有的物資少之又少，困難度相對的就提高了很多。當玩家在進行遊戲時，因為所擁有的武器或資源並不多，所以就必須想盡辦法從敵人身上來取得，在某些關卡，玩家要想辦法無聲無息的解決敵人以奪取他們的武器裝備，在這些滲透類型的任務當中，要特別注意的是，如果玩家殺死了敵軍，讓敵軍的屍體暴露在外的話，很有可能會吸引更多的敵軍過來，而在非滲透的任務裡就不用擔心了，只要靠著不斷地殺敵並生存下來就可以過關。





利用各種掩蔽來潛入敵方



趁著黑夜摸黑潛入敵陣

玩起來感覺蠻像《魔鬼戰將》

正中目標，漂亮的一擊

遊戲場景會隨著爆破而破壞

整個遊戲任務除了滲透類型之外，還有一般的戰爭類型，玩家要利用少量的彈藥或是坦克來攻下某些據點，或是殺掉、摧毀某些人和建築物，這時就可以肆無忌憚擊殺敵人了，而遊戲畫面最逼真的地方就是玩家駕駛坦克和丟炸彈的時候，在遊戲場景裡的所有看到的東西都可以被炸毀，從建築物、路障、樹木等等，所以當玩家利用坦克時，到處轟炸，你會發現應該可以炸死不少敵軍，當然敵人也可以用同樣的方法轟炸你，另外，因為是在戰場，也會有不少轟炸機，這些轟炸機也可以被擊落，當擊落的時候也要小心被轟炸機撞個正著而陣亡喔！


凡轟炸之後必留下痕跡

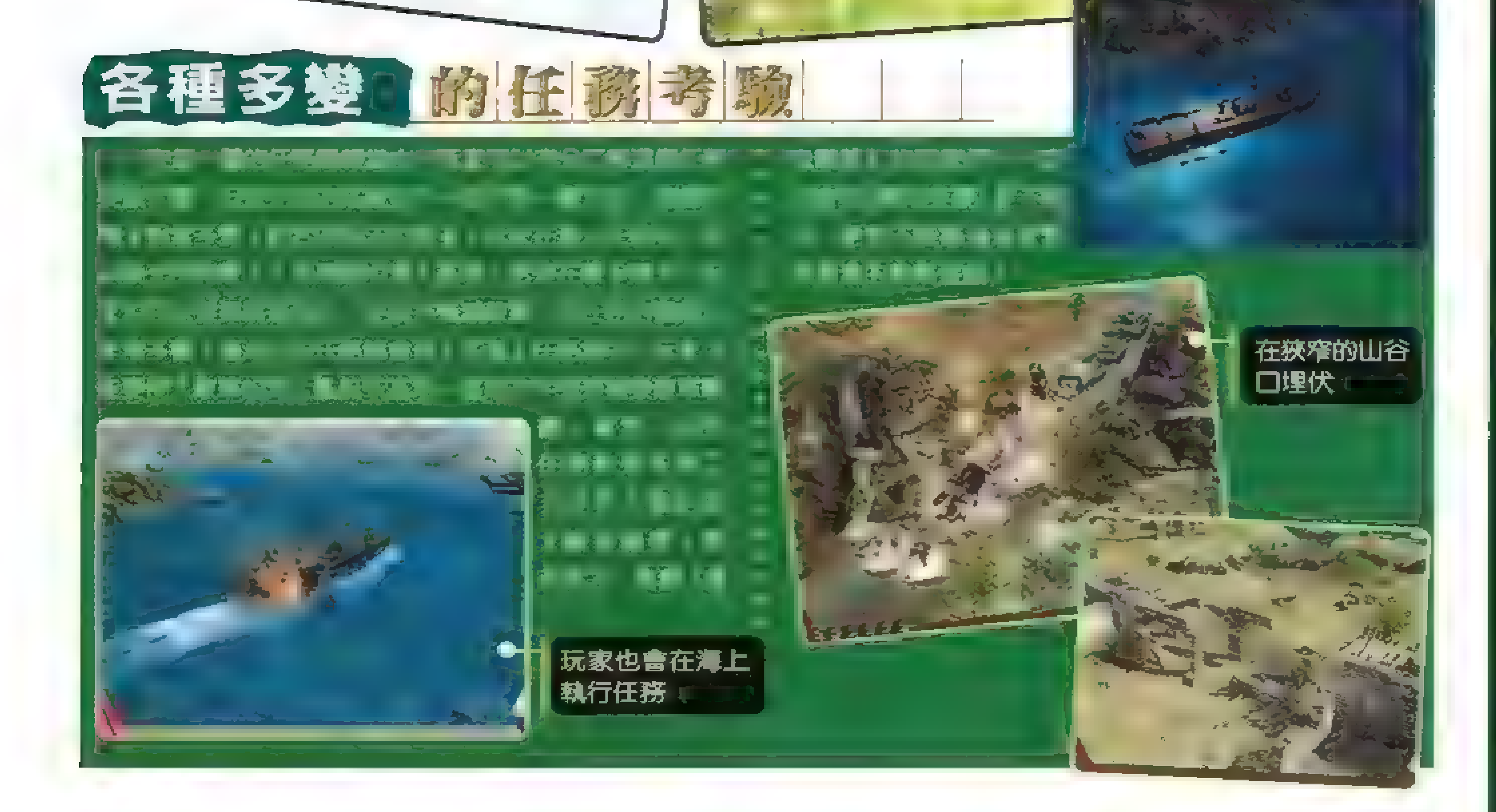
惱人難纏的AI系統

坦克搭配士兵掃蕩江十分難對付

遊戲當中的大部分敵人都相當聰明，如果敵軍是步兵還好，若是他開坦克，就比較麻煩了，敵軍所駕駛的坦克火力雖然差不多，但是他附近的步兵一定比你多，而且敵軍的坦克如果玩家進行困難級的遊戲，通常都是百發百中的，雖然玩家也有準心可以瞄準，不過敵軍的坦克或部隊都會利用地形來移動，變成敵人打得到你，而你不一定有辦法打到他，而且他的步兵也不是擺好看的，電腦會利用坦克的掩護派遣步兵往玩家的方向殺過來，如果這時玩家只顧著操縱坦克，這樣的話玩家很快就會被消滅。除了敵軍的坦克部隊，遊戲裡的建築物都可以進入屋內躲藏，前面有提到，玩家可以利用地形和建築物到處躲藏，當然，敵軍也會躲藏在屋內或是草叢等掩蔽物後面，而且相當奸詐，通常都會有敵軍的狙擊手躲藏在建築物裡，有時候，這些躲在建築物內的敵軍會等玩家的部隊通過後再來個兩面夾擊，所以建議玩家，如果有坦克或是手榴彈，就往屋子裡炸一炸，通常都可以炸到相當多的敵軍。

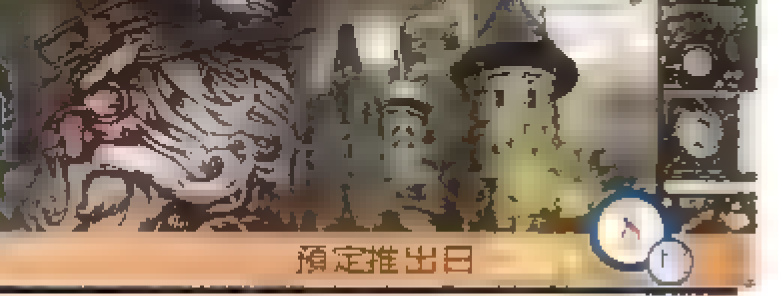
遊戲中也有安排雪地場景

各種多變的任務考驗

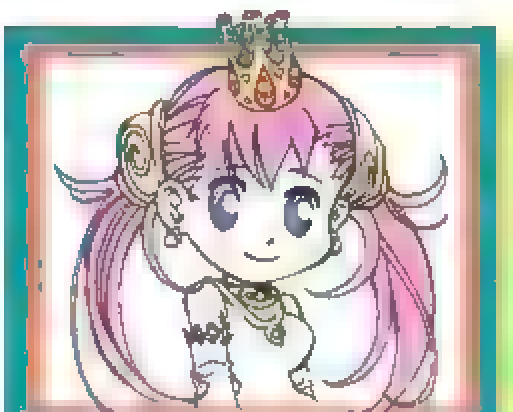

在狹窄的山谷口埋伏

玩家也會在海上執行任務

使徒II：光明守護者



＊研究製造所：Strategy First　＊遊戲類型：策略遊戲　＊販賣流通所：淇倫互動 智冠科技　＊科技需求：PII-233、32MB



想必不少玩家都已經體驗過《使徒II：闇之奴》中詭譎、幽暗的陰森氣氛了吧！緊接著，該是換換口味的時候了，繼使徒II系列《闇之奴》，淇倫再度代理其續作《光明守護者》，與《闇之奴》相較，是明顯的一光一暗，一正一反的對立局面。譬論承著上一期的報導，將在此揭開其更神秘的面紗，別錯過哦！

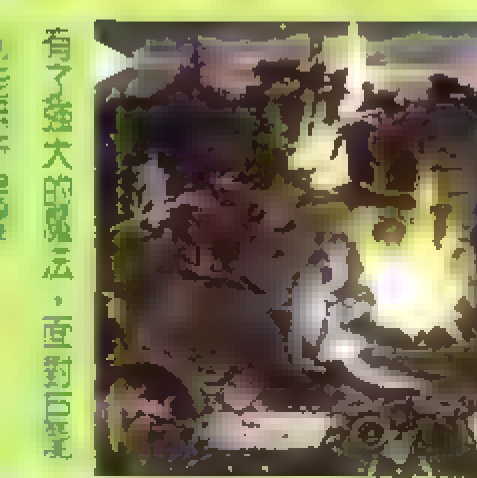
華麗的法術特效　驚人的召喚系統

魔法　撼動你的細胞

中古幻想風格最令人著迷的就是騎士屠龍、大魔法師讓風雲變色的強大魔法力，《使徒II》的背景設定就是建立在這樣的架構下，華麗特殊的法術特效絕對令你嘆為觀止，在戰鬥中，依據所選種族的不同，你能夠使用的法數也不盡相同，「帝國」魔法師擅長使用大自然的閃電系法術，一開始只是小小的閃電特效，隨著角色的等級提升，你可以見識到籠罩整個螢幕的驚人落雷攻擊，「地獄軍團」的法師以火系法術為主，遊戲的特效讓你可以想像被大火燒的屍骨無存的驚人法術，大風雪的侵襲威力也令人嘆為觀止，遊戲的特效顯示出研發單位的用心。



光明魔法的施展，令人感受到殺戮戰場之外的溫暖[illegible]



有了強大的魔法，面對巨獸[illegible]

召喚　滿足控權的慾望

除了戰鬥中可以使用的法術外，在地圖畫面時玩家也可以對敵人進行法術攻擊，只要你的城鎮已經建設了「魔法塔」並開發了新型的法術，你就可以在地圖畫面上對敵人展開魔法攻擊，最特殊的地圖法術可以說是「召喚術」了，每個種族可以召喚出不同的單位來輔助攻擊，以『不死游牧族』來說，玩家可以召喚骷髏戰士、不死亡靈樹來協助戰鬥，人類可以召喚出代表光明的天使來進行體力恢復的工作，你可以利用這些召喚出來的單位當作先行部隊，偵查敵人的虛實，危急情況下甚至能救你一命，特殊的召喚法術讓本遊戲更添趣味性。

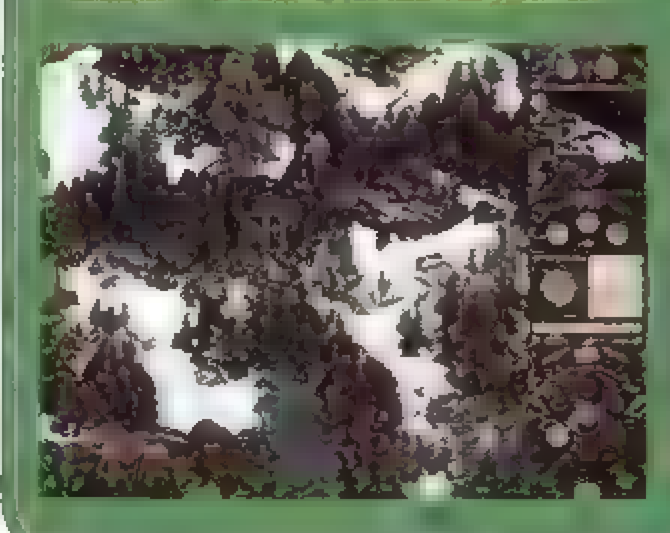


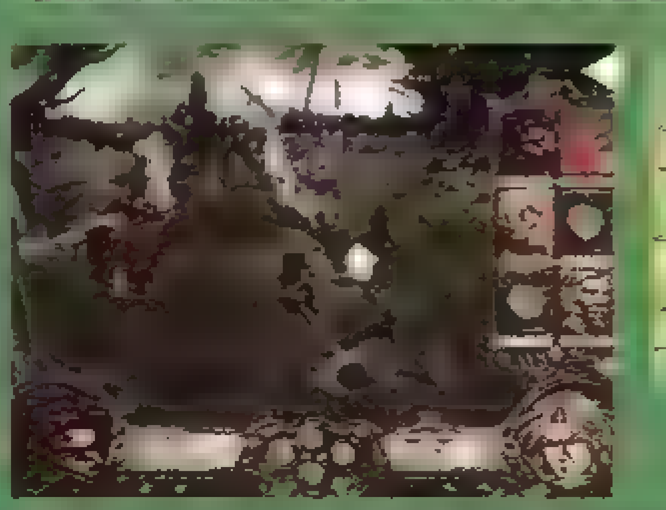
召喚術，可算是最特殊的地圖法術

回合制戰鬥模式　自行設定遊戲[illegible]

[illegible]回合制的[illegible]方式[illegible]你的回合時玩家可以仔細的研究對策[illegible][illegible]在屬於你的回合裡只要用[illegible]以小搏大也不是難事[illegible]戰術的正確操作能夠讓你得到更好的戰果

遊戲的回合制設定不會[illegible]其他的遊戲因為速度太慢而影響遊戲的樂趣，在遊戲的設定選單中，玩家可以針對[illegible]移動速度[illegible]來加以設定[illegible]





[illegible]



[illegible]

英雄角色成長－破敵越戰越勇

替玩家作戰的戰鬥單位在戰鬥過後可以獲得經驗值，經驗值可以讓戰鬥單位更加強大，隊伍領導者也就是各種族的英雄升級後可以學習新的技能，每提升一個等級後在下回合開始前會有各種不同的技能可以選擇，可以裝備魔法書使用魔法捲軸、裝備旗幟、戰鬥中使用召喚石、裝備特殊道具、增加領導力…等，玩家可以各憑所需來決定升級後想要學會的技能。而英雄所領導的戰鬥單位也會依據所獲得的經驗值來進行升級，只要城鎮發展有達到下個階段的需求，戰鬥單位也會跟著升級進化，建議玩家想要獲得超強戰力的單位，盡量讓同一個部隊來打倒敵人賺取經驗值，招募太多隊伍反而使得戰力下降，考驗玩家戰術安排能力的時刻就在這時候



化身正義使者－種族特色面面觀

在《使徒II：光明守護者》中，玩家可以操縱代表正義的人類「帝國」和與世無爭的矮人「山頂部落」，這兩個種族的特性十分明顯，人類有擅長回復法術的「牧師單位」，可以在戰鬥中恢復遭受損傷的我方角色，隨著等級提升，還能夠轉職晉階到「大神官」的職業，在戰鬥中可以發揮很大的功效。「山頂部落」--矮人一直以來都是住在終年白雪覆蓋的高山，由於在高山的磨練，類似「祝福師」的遠種單位油然而生，他們能夠在戰鬥中替我方的士兵進行祝福，受到祝福的單位攻擊力會加倍，對敵人造成重大傷亡。另外，「山頂部落」以「雪系」魔法為主，「帝國」則以「水系」為主，要發展各自的法術必須要有相對應的法力石才行，加上一天只能研究一種法術並且也只能施展一種法術，所以要特別注意法力石的數量，適當的法力使用能夠對戰局造成逆轉般的成效。







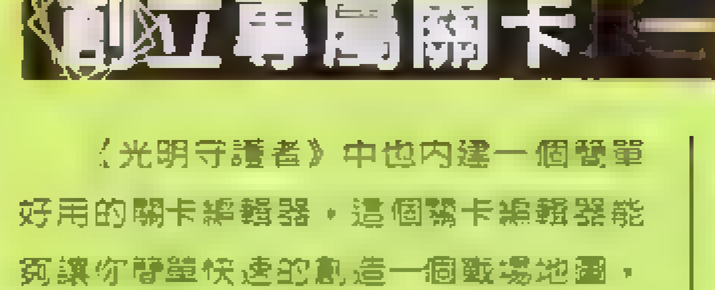
獨特的美術風格

以中古幻想世紀為基礎的《使徒》系列，傑出的美術風格對於遊戲加分可說是佔了很大一部功勞，《使徒》系列在1998年推出一代，上市後不但引發極佳迴響，Strategy First Inc.也順勢於2000年推出收集式紙卡遊戲，以傑出的美術表現與遊戲性得到廣大紙牌玩家的好評，而這優秀的美術表現在《使徒II》中更是發揮的淋漓盡致，巨龍、獨角獸、飛龍、精靈、半獸人、天使等等只存在幻想中的生物，藉由美術團隊的優秀設計而活了起來，遊戲的遊戲性也更加提升，能夠推出紙卡遊戲的美術功力一定有很高的水準，各位玩家可拭目以待這一款週風靡全球的世紀大作！



在撥雲見日的聖光照射下，城堡更顯神聖不可侵犯

外形逗趣的矮人，卻是看守高傲的巨人



創立專屬關卡－一圓創造萬物之

《光明守護者》中也內建一個簡單好用的關卡編輯器，這個關卡編輯器能夠讓你簡單快速的創造一個戰場地圖，可以用來和你的朋友進行網路對戰使用。要使用關卡編輯器，請玩家先將遊戲完成安裝後，接著進入「使徒II」的遊戲資料夾，你會發現一個「Scenario Editor」，點選它後就可以開始使用關卡編輯功能，首先你可以設定地圖的範圍大小，接著再選擇要以哪個種族為劇情主體，接著你可以改變地形、安排村莊的位置、各種資源的規劃…等，只要遊戲中你可以發現的各種物件，在關卡編輯器中你都可以自己安排規劃，而設計出來的關卡你就可以在遊戲中讀取使用囉，好好發揮你的想像力，創造一個完全屬於自己的新關卡吧！



使用關卡編輯器，便能享受上帝造物的樂趣

三國英豪 2



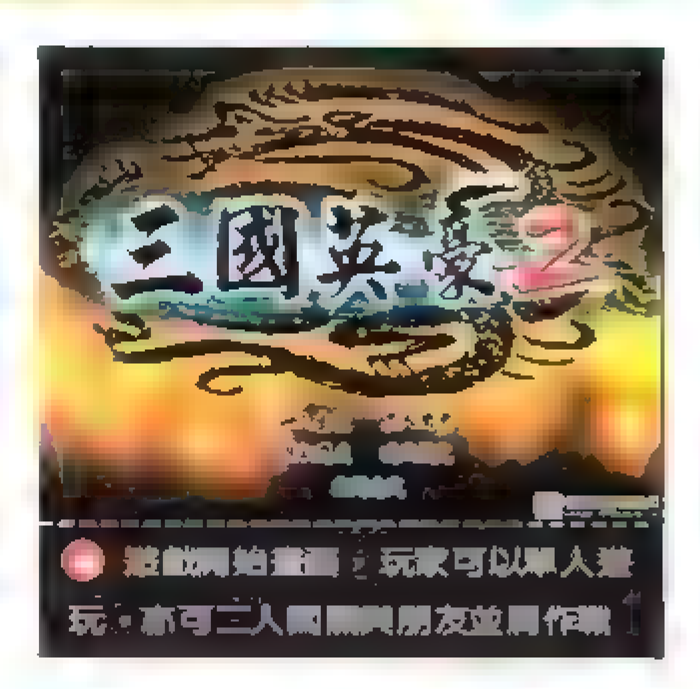
＊研究製造所　龍愛科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：ACT動作遊戲　＊科技需求：P-400 mhz、128 MB RAM



在外頭的大型電玩中，相信有很多玩家玩過如《地獄神龍》、《吞食天地》那樣子的橫向捲軸動作遊戲，操作角色奮勇殺敵，還帶點角色扮演的味道在，因此有很多玩家都玩得愛不釋手。現在由製作動作遊戲經驗豐富的龍愛科技，精心製作為大家推出《三國英豪2》，要玩家在PC上就可以體驗享受當時橫向捲軸動作遊戲的豐富樂趣！

以分分合合的三國為背景

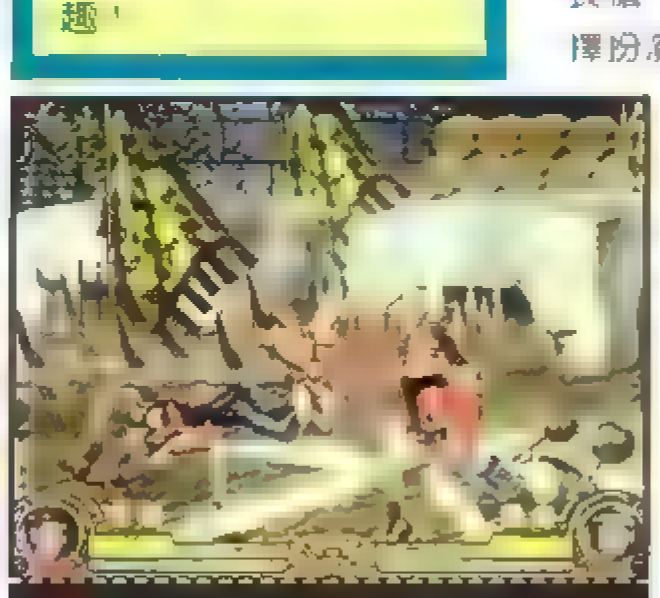
話說天下大勢，分久必合，合久必分；周末七國紛爭，併入於秦；及秦滅之後，楚、漢紛爭，又並入於漢，漢朝自高祖斬白蛇而起義，一統天下，後來光武中興，傳至獻帝，遂分為三國。在所有的歷史故事裡，就屬以三國時代最為吸引人。此遊戲便是以三國舞台，讓玩家扮演武將，完成一統天下之霸業。三國時代加上英雄武將的動作遊戲，操控人物橫向進行消滅敵人，使用攻擊以及特殊攻擊削滅敵人血量。在PC遊戲中，像這些類型的遊戲不多見，以三國時代為背景的幾乎可說是沒有，本作最為豐富的武將角色加上帥氣的絕招表現，相信會引起喜愛此類遊戲的玩家的一陣期待。



遊戲開始畫面，玩家可以單人遊玩，亦可二人同時與朋友並肩作戰！

輕鬆享受動作遊戲的樂趣

玩家將扮演三國時代的武將，進行一統天下的攻略。劉備、曹操、孫權、孔明、趙雲…最多可多達21位人物供玩家選擇在戰場上揮刀橫砍、破敵無數。遊戲以2D橫向捲軸前進，每位角色使用的武器不盡相同，劍、長槍、棍、大刀、雙刀等等，玩家可自由選擇扮演喜歡的武將進行遊戲。雙人模式與朋友進行遊戲，彼此搭配，攻擊方式的不同將有另外一種感受。遊戲中除了走路前進，也可騎乘馬匹，在馬上攻擊，騎在馬上無論是衝刺或攻擊，更有闖關征戰的感覺。遊戲動作中除了一般基本攻擊、抓人、丟人等動作外，還有怒氣大絕招與救命絕招的設計，在玩家受傷時，同時會累積怒氣量，怒氣值滿就可發出怒氣絕招，將敵人一次擊倒！當玩家危急之時，就可以使用救命絕招，來將周圍的敵人一次擊倒在地，但要注意的是，救命絕招會減少自身部分血量，所以非到緊急時刻不可濫用為上。操作簡單容易，三個按鈕就可操控人物所有的攻擊與絕招動作，非常容易上手。

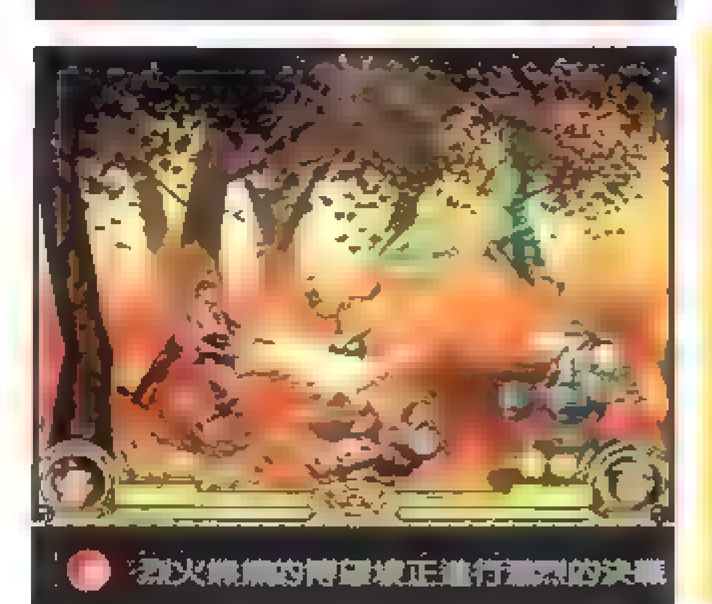


怒氣爆發可瞬間打倒敵人



精緻細膩的場景人物

國英豪2」的場景人物，全是由3D繪圖再轉成2D圖素，當操控武將在沙場上時，一般2D動作遊戲人物表達不出來的質感，在這款遊戲中都做到了。人物動作不論是攻擊、使出大絕招、騎馬奔進，都有普通2D遊戲沒有的動作感，招式設計以華麗氣勢為要點，不同的角色都有他們獨特的絕招表現，華麗無比，隨著關卡的推進，玩家可感受到每關不同的風情，有沙場征戰，也有過橋入城，玩家熟知的匯郡、許昌、博望坡，每玩過一個關卡又是不一樣的場景，征戰的氣勢也場場不同呢！製作小組並沒有因為人物在畫面中小，就看不清楚就偷懶喔！每位武將都是3D模組建構出來，造形上細心的設計了許多細節，之後再將3D人物縮為遊戲用的2D人物圖，玩家操控的是精緻的角色。



烈火燃燒的背景城正進行激烈的決戰

角色介紹

魏國武將

司馬懿（字 仲達）

自少聰明通達、博學多才。魏國的第一軍師，為曹氏四代效力，諸葛亮多次欲除之，可惜天未從人願。

曹操（字 孟德）

東漢末政治家、軍事家、文學家、詩人。曹操自小喜讀兵書、愛好打獵。20歲曹操舉考廉，任洛陽北部尉，開始漸露鋒芒，此後雄心壯志，欲逐鹿中原、一統天下。

典韋（字 [illegible]）

勇猛過人。在曹操與張繡交戰時，駐守曹操大寨的典韋，奮力迎敵，卻因武器被盜，被圍殺而死。

吳國武將

陸遜（字 [illegible]）

曾參與呂蒙襲取荊州成功，劉備親征孫吳為報關羽之仇，陸遜以火攻大敗蜀軍於夷陵，劉備因此憂憤而死。

孫尚香（[illegible]之[illegible]）

在吳國的策略下，孫權將其妹嫁於劉備，為孫夫人。雖為女兒身，卻喜愛武藝，氣勢凌人。

孫堅（字 文台）



最初與朱雋一同剿滅黃巾軍，並參與過聯合討伐董卓之戰。為吳國君主孫權之父。

蜀國武將

關羽（字 [illegible]）

與劉備、張飛為結拜兄弟，在三國演義裡，關羽過五關、斬六將，千里尋主，為大家耳熟能詳的英勇事蹟。關羽之名直到現在，被認為是忠義的象徵，民眾焚香膜拜。

趙雲（字 子[illegible]）

在長坂坡的苦戰中，盡力保護劉禪和甘夫人脫險。劉備西征時期，跟隨諸葛亮、張飛等人作為援軍，為平定益州戰做出貢獻。三國演義中，趙雲英氣勇武、武力超群，是一位戰功光榮的英雄武將。

諸葛亮（字 [illegible]）

劉備三顧茅廬，諸葛亮才與其相見。後助劉備敗曹操於赤壁，佐定益州，使蜀與魏、吳成鼎足之勢。三國演義將孔明塑造成知天命、起東風之奇人，以拍案叫絕的計謀讓戰事起死回生，扭轉頹勢。

黃忠（字 [illegible]）

使一口大刀，弓法精良，能夠百發百中，雖然年紀大，總是不服老，蜀國五虎將的最後一位。

敵將

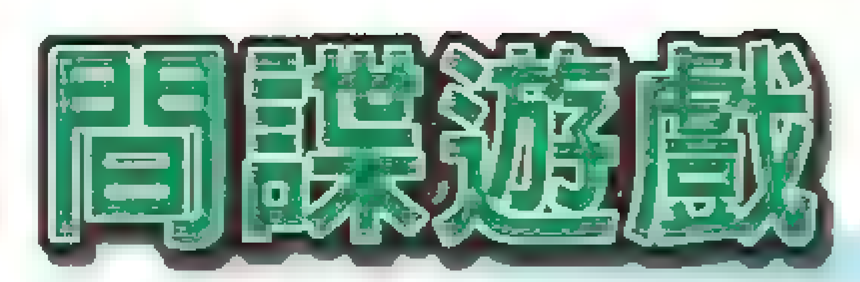
袁紹（字 本[illegible]）

漢靈帝時為中軍校尉，領導皇宮禁衛軍。董卓亂政時，他從冀州發兵討伐董卓，成為諸侯軍的盟主，是當時兵將最多的豪強。但在與曹操決戰時，因不聽謀士的良言，在官渡被曹操擊敗，不久病死。



以上畫檔皆為開發中畫面







間諜遊戲 潘朵拉計畫

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

預定推出日 [illegible]月

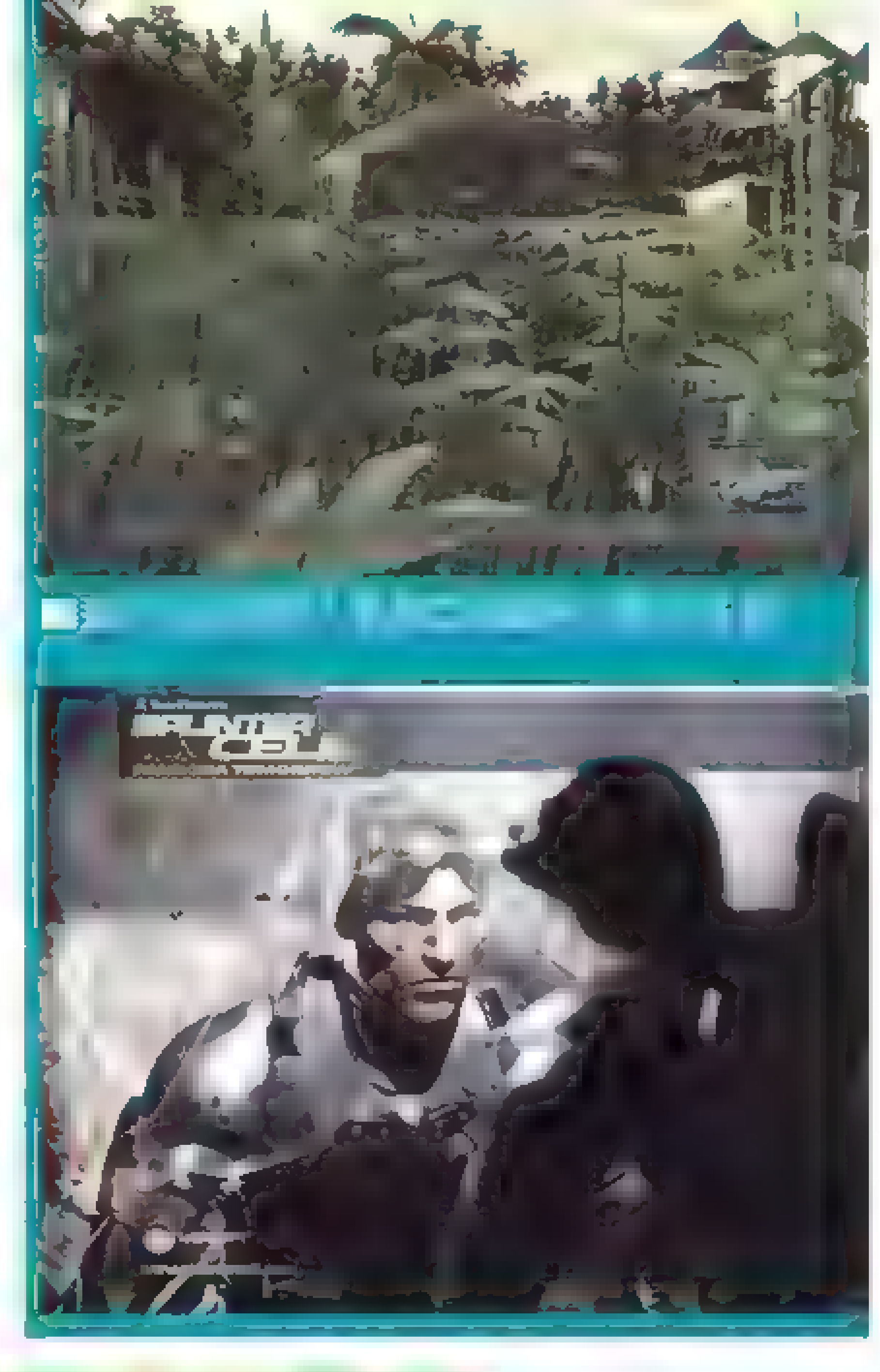
＊研究製造所：Ubisoft ＊遊戲類型：動作 ＊販賣流通所：松崗科技 ＊科技需求：[illegible] MHz [illegible] MB RAM



細緻又具潛力的《間諜遊戲》自從上市之後，便奠定了Ubisoft進入諜報動作類型遊戲市場的基石，除了2001年在Xbox平台上得到好評之外，Ubisoft更進一步在GameCube及PlayStation 2上發表《間諜遊戲》（由上海Ubisoft研發，核心內容則與Xbox版本稍有不同）。現在Ubisoft即將要推出續作《間諜遊戲：潘朵拉計劃》，這次將由位於上海的分公司與位於法國阿納西的工作室合力製作，上海Ubi負責單機遊戲部份，而阿納西工作室則是負責多人連線遊戲部份

潛入東南亞對抗反美勢力

《間諜遊戲：潘朵拉計劃》（Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow）的故事主線是從2006年開始，美國為了協助東南亞新獨立的民主國家東帝汶訓練國防軍，而在當地設置了軍事訓練設施。雖然說在東南亞反美軍的情緒逐漸高漲，但是東帝汶政府認為在邊境上的印尼軍事力量足以威脅東帝汶的主權，也就因此而支持美軍進駐國內。之後在游擊隊領袖蘇哈地少多諾的帶領下，反美勢力抬頭，也得到印尼政府部份貪污官員的支持。一連串的事件，便由蘇哈地的手下攻佔美國駐雅加達大使館，挾持多名平民及軍事人員揭起序幕。玩家依舊是扮演山姆費雪，不但要從美國本土保護國家，更要遠赴國外協助美軍，在阻止蘇哈地的恐怖行動、消滅游擊集團的威脅之前，一點都不得大意。續作的故事涵蓋範圍比前作更廣，不但會讓玩家更瞭解山姆工作的機構－國家安全局（NSA），也會在帶著山姆進行任務的同時，接觸到其他的特務，有的為了協助山姆而來，有的則是在進行著自己的任務。



主角山姆的動作更加靈活

遊戲中會有兩種主要的模式：單機與多人連線。單機模式便是以山姆的身份探索劇情，主要的遊戲方式和操作方式都以前作為基礎，不過上海Ubi也有做了改善，加入新的元素，讓遊戲性更



上一層樓。玩家一樣是從第三人稱視角操控山姆，也一樣能讓山姆做出各種特殊動作，讓他可以輕易隱藏行蹤、擊倒敵人。不同的是，有部份的動作稍微修改過，增加實用性，例如劈跳，山姆的招牌動作之一，現在山姆還可以在劈跳時把重量轉移到左腿或右腿。除了舊有的招牌動作外，山姆也多了一些新的技巧，像是能快速通過開放空間的疾行，讓他不得不從開著的門旁通過時可以安然閃進陰影。理所當然地，這次光影的變化也是玩家必須時時注意的細節。上海Ubi利用光影的變化，做了一些令人驚艷的設計，玩家可得好好思考才能順利完成任務。舉例來說，玩家在火車上就得利用不斷變動位置的陰影，小心藏匿身形，才能到達目的地進行任務。還有另外一個很不錯的新功能，就是加入了力回饋，靠近地雷時手把會振動警告玩家。不過，雖然說山姆身手敏捷俐落，卻也不是光憑武力就可以完成每一個任務。他還擁有許多實用的小工具和配件，例如各式武器、夜視鏡等等；可靠的FN7手槍也加裝了雷射瞄準器，射擊更精準。當然魚與熊掌不可兼得，敵人也一樣看得到雷射瞄準器射出的雷射，所以玩家必須慎重考慮被發現的後果。

遊戲AI將更難以對付



■你以為挾持我的伙伴，我就不敢開槍嗎？

在續作中因為加入了新的敵人AI（人工智慧），所以是否要冒被敵人發現的風險，就成為每次出任務時玩家必須考慮的問題了。這次的AI加入了不同警戒度的設定，讓在不同警戒程度的AI做不同的動作、反應等等，進而增加單機任務的挑戰性。例如當玩家不小心做了什麼的時候，敵人可能會因為聽到聲音或看到影子而進入第一級警戒，這時他們就會變得比較小心，穿上防彈衣；下一階段則是會戴上頭盔，對周遭環境變得特別敏感，再度提升遊戲的困難度。還好不管情況有多麼糟，只要玩家能善用山姆帶著的各種工具和配件，都還是可以完成任務的，例如可以從隱密處窺視轉角的光纖攝像管等等。製作小組在微調山姆的動作和各種配件時，最注重的就是遊戲的進行，也因此各種設定的最終目標，就是讓玩家可以完全不受限制依照自己的計劃、自己的路線、自己的風格來完成任務。例如在火車上的一個關卡便讓玩家自行決定要穿過火車車廂內部或是在火車外部進行，玩家選擇走外部的話還可以決定走車頂、沿著車廂外壁、或是從車底爬過。

別具特色的多人連線模式

在單機遊戲好好練習一番後，玩家便可上網連線，與其他玩家進入多人連線遊戲。不同於一般典型的多人連線動作遊戲，《間諜遊戲：潘朵拉計劃》並不像一般動作遊戲會讓上至16或更多人同時連線，而是只容許最多4人。每人可選擇扮演間諜或是傭兵。扮演間諜的玩家玩法和單機遊戲一樣，使用第三人稱視角，而扮演傭兵的玩家則使用傳統的第一人稱視角，像是《絕對武力》、《彩虹六號3》系列的方式，來進行遊戲。多人連線也有不同的遊戲模式，但是一般來說都是以傭兵對抗間諜的形式進行。扮演間諜的玩家要完成任務，而扮演傭兵的玩家則要阻止國安局的間諜。任務的內容可能是從電腦竊取資料，也可能是拆除傭兵在地圖各處設下的電子裝置等等。多人連線模式就像是一場充滿懸疑的捉迷藏，不過卻是個可以決定生死的捉迷藏。基本上，間諜擁有攻其不備與身手敏捷的戰術優勢，而傭兵則擁有強大火力與完善防衛的戰略優勢。

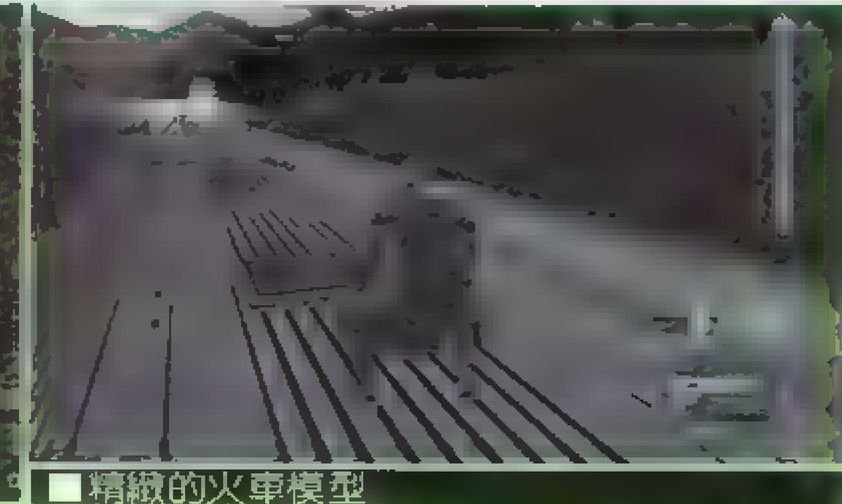




比前作更精緻的真實畫面

再來，遊戲畫面上的改進和調整程度也不下於遊戲內容。經過前作在各種平台上的歷練後，《間諜遊戲：潘朵拉計劃》畫面效果的確有長足的進步。例如許多玩家頗為期待的叢林關卡，便與前作的封閉環境截然不同，叢林裡的植物不光只是貼圖而已，還會因山姆的動作而有相對應的反應。潛入營區後，各種建築物和地形也絕不單調。光是測試展示用的畫面更新率便足以與前作PS2版相比，材質精細、解析度高，光影效果也值得一看。山姆的模型夠細、動畫也很順暢，甚至還有新的迷彩服裝。而到了前面提過的火車關卡時，整個氣氛又完全不同了。不停移位的陰影、微妙的畫面搖晃效果、火車輪下偶爾冒出的火花，還有當山姆到火車外部時逆風行動的效果等等都做得不錯，讓遊戲更真實。這些小細節甚至還被帶入實際遊戲，例如在火車上山姆得從玻璃窗裡映出的乘客，抓準通過車門的時機。動畫也反應了物理模型，讓山姆的動作符合他週遭的環境。多人連線時的畫面當然是一樣細緻，傭兵玩家的第一人稱視角配合抬頭顯示儀後也不會對玩家造成阻礙。在音效與音樂方面，《間諜遊戲：潘朵拉計劃》當然不會比前作差，PC和Xbox版本將會有杜比5.1聲道支援，PS2和GameCube則會有杜比Pro Logic II支援。語音方面將保留許多前作的聲優，音樂方面更會有全新的配樂。





■精緻的火車模型

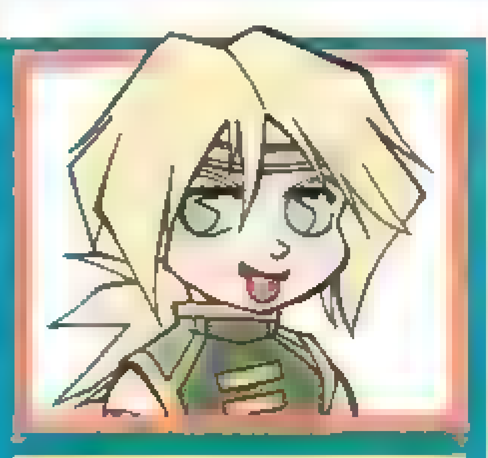


魔龍之眼



預定推出日 2004 7月

＊遊戲類型：動作角色扮演+策略遊戲　＊科技需求：P3-6[illegible]、128MB　＊研究製造所：Primal Software　＊販賣流通所：天泉科技



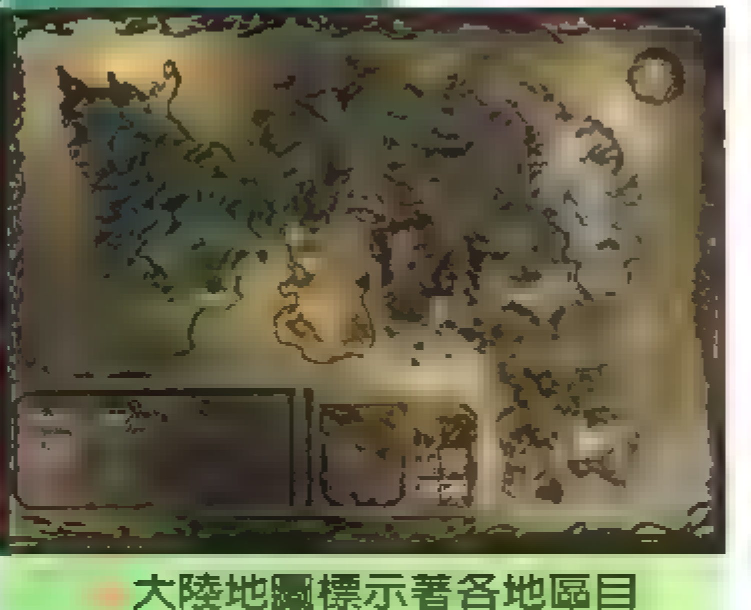
隨著劇情的發展，每到一個地區，你會發現有重要的事情等著你去完成，雖然有些任務是有時間限制的，然而任一個任務失敗也不會阻止你完成遊戲的。所以保住你的性命是第一大前提，這是你要記住的，活著就好~~~~



狂龍出擊

人類城鎮與怪物巢穴的微妙平衡

人類城鎮的興衰與怪物及巢穴的等級數量有著密不可分的關係，而遊戲總體目標是要扮演飛龍的你要和人類合力取得遊戲世界中所有地理區域的控制權，成為美好的居住所在。要達成這個目標，玩家必須在每個區域建造一座城鎮，並且摧毀所有的怪物和繁衍怪物的巢穴。



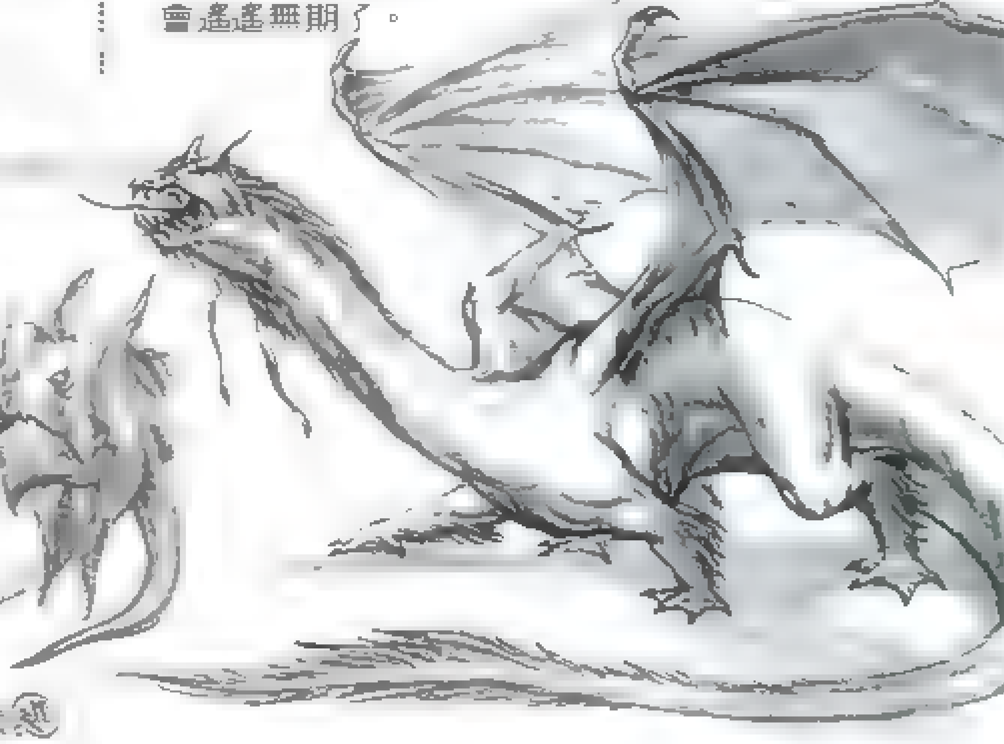
大陸地圖標示著各地區目前怪物盤據的狀況

每一隻被殺的怪物是魔法能量的來源，當你殺死怪物時，城鎮裡的魔法師會從怪物的死屍收集能量，運用城裡的祭壇來轉換能量，以便建造和升級城鎮。

不同等級的城鎮具備不同的功能，像是第一級的城鎮具備祭壇這樣的基本設施，而第二級的城鎮俱有魔法學校，第三級的城鎮具備魔法高塔等建築。這些設施一方面足以防衛城鎮的建築和居民，一方面可以進行魔法的開發，提供飛龍源源不絕的法術來源。因此，每當你到達一個新的地區時，優先搶建灘頭堡是最迫切之事。在這世界的每個地區都有一個特別的地點，那裡的土魔法十分強大，這地點會以藍色的巨能柱標示著，你可以在那裡建造城鎮，接著進行斬妖除魔的工作。只要城鎮的祭壇控制著土魔法，被摧毀的怪物巢穴就不會再出現。只有你的城鎮成長茁壯到足以保護自己，你才可以考慮前往下一個區域。

城鎮的等級代表了自我防衛的力量以及支援飛龍的後盾強度。因此，和該區域的怪物之間呈現出微妙的平衡關係，只有強有力的城鎮才能保護自己，免於鄰近怪物的侵襲。否則一旦城鎮被毀，怪物一方的勢力便會再次壯大，您便需要更多的能量才能建造和升級城鎮，這樣一來，和平曙光的來臨便會遙遙無期了。

遊戲建築物手稿



讓飛龍活下去的經驗談

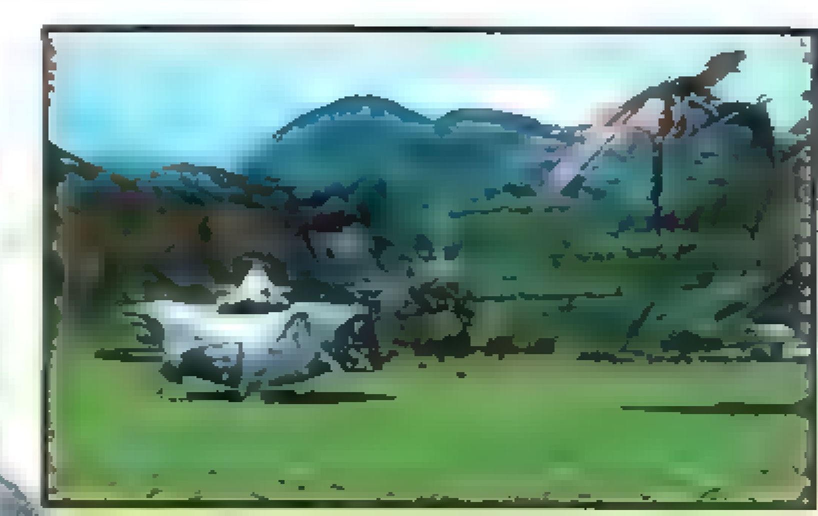
獵殺怪物和摧毀它們的巢穴可以使你獲得經驗點數，當你獲得足夠的經驗值便可以升上一級。飛龍便會得到升級點數用以提昇飛龍的屬性。例如，分配一些點數到速度可以提升最高飛行速度，給生命可以提高生命力；回復速度可以加快生命的回復速度，火力可以提高「自然攻擊」（像是火球、龍焰），提高聚氣量可以在充能之前多發射幾次。而法力流可以讓法術充能的快一點，在相同時間內可以多施展幾次法術。

你也可以用升級點數來換取新的法術，法術會花費很多的升級點數，因此購買所有的法術並不是個好的辦法，你必須兼顧飛龍能力的平衡，同時也發展牠的自然攻擊能力。

月夜中僵屍骷髏出沒，何種不死生物來助陣呢？

任務為主、故事為輔

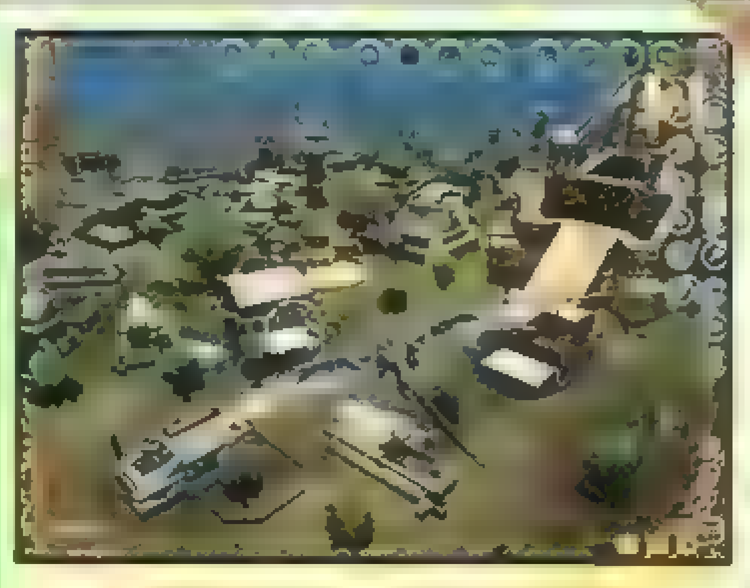
任務的性質從消滅某地區的所有怪物和巢穴，到奪回工藝寶物發展城鎮技術以及研發魔法要素，以至於我方重要將領的叛變等等，甚至最終大魔頭的對決，都建構在一個完整的遊戲劇情上。玩家駕馭飛龍翱翔天際，享受劇情的同時，不要忘了欣賞美麗的奇幻世界風光。


怪物坐騎攻進城來，小心！

神秘的洞窟地

摧毀怪物巢穴之後，為了多建造一些城鎮以擴張領土、集合力量，讓人們有了喘息的空間。然而，人類使用的魔法寶物－升級城鎮卻被邪惡的托克洛諾偷走了。這個怪物身上包覆著紅色的火焰，不過，消滅牠可是另一回事了，牠的力量無窮，殺死牠之後可以在牠身上找到我們的寶物。

有些怪物在掠奪人類的城鎮時，搶走了一些神聖的寶石，牠們通常把這些寶石藏在巢穴裡。把寶石收集齊全，它們將會是可觀的力量來源！如果你能夠收集完整，這份力量在戰鬥時可以幫助你用以對抗邪惡。像是獲得強大的魔法或是增加充能的法術欄位，可別小看這個功用哦，在戰鬥中如果多一份備用法術，也許能救你一命呢！


有足夠的能量，便可以升級城鎮

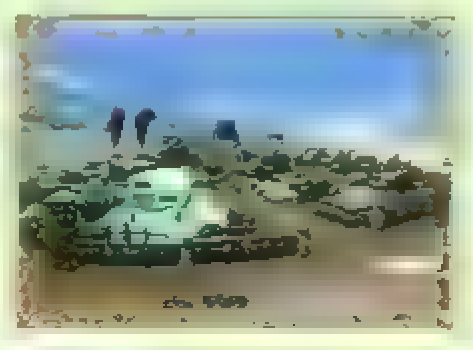
北方之星

建造一座城鎮，讓人們重新回來光復此地，不過，力量可能還單薄了點。設法把城鎮升到第三級，這樣的話，人們可以在防禦箭塔以及更多強力的防禦工事中安居樂業，重現此地的光榮！



地中岩

這地區佈滿了大大小小的隕石坑洞，這些來自天外的巨大隕石，有些其中還有著神秘的魔法寶物。這個巨大的紅色隕石藏有建造魔法學院的神秘咒語，別以為四下無人，可以拿了就跑，其實怪物就躲在暗處，伺機而動，要給你來個出奇不意的驚喜呢！你的等級不夠的話，也許會被敵人一擊就斃命了哦！



岩林

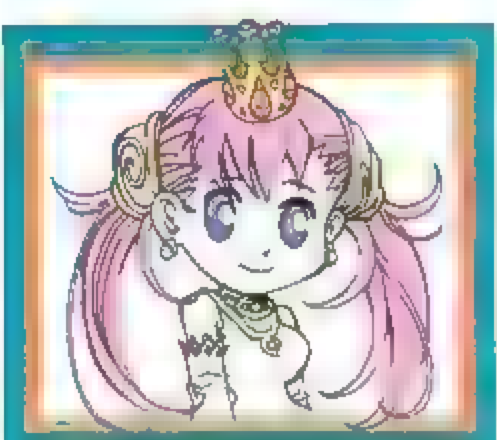
國王的軍隊在這個地區失去音訊，你到此發現大群怪物正與軍隊熱戰，要消滅怪物巢穴，卻發現敵人興建了巫師之塔，一接近便遭受巨大落雷攻擊，接近不得。你得設法找到更遠程的法術，否則戰況將會對我方不利！



1840 虎門奇俠



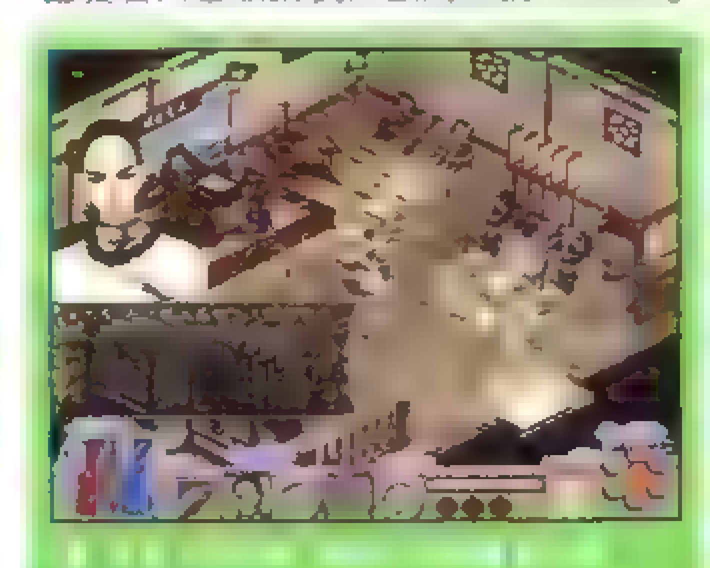
＊研究製造所：斯普　＊遊戲類型：ARPG　＊販賣流通所：天鼎科技　＊科技需求：PIII 800、128MB



提到中國歷史上著名的「鴉片戰爭」，我想是無人不知無人不曉！！話說中國近代史開端的鴉片戰爭可說是中國人的恥辱，也可說是中國人最難忘的改革運動的肇始。它所引發的蕩氣迴腸的禁煙運動中卻有著許許多多鮮為人知的故事。《1840 虎門奇俠》便講述了發生在1840年前後民間俠士協助林則徐禁煙而發生的故事。對中國歷史故事情有獨鍾，或是喜好這類俠義故事的玩家可得仔細瞧瞧以下的內容哦！！

則徐禁煙為人民　江湖兒女紛回應

滿清道光年間，適值政治腐敗、內外交困且動盪不安的社會情勢，尤其以英國為首的殖民主義者大量傾銷鴉片欲洞開我中國國門，一時間鴉片蔓延海內，摧人身心，其禍烈於洪水猛獸。許多人不事工作生產，沉迷鴉片毒煙中不知自拔，散盡家產、妻離子散；更有人鋌而走險，盜騙搶掠，或為洋人走狗，甘心荼毒同胞，賣圖己利。長此以往，國力重創，更甚者禍延子孫！然而清廷卻仍在嚴禁與弛禁之間搖擺不定，此時舉國譁然…湖廣總督林則徐多次上書，力主禁煙，朝廷震動，武林驚起，少年俠客徐水恩脫穎而出，江湖英雄兒女紛紛回應，卻並非完全為國為民，也有心存害人利己的黑心客，惟恐利益受損，於是興起一場禁煙風雲…



劇情複雜多變　結局由你主導

《1840 虎門奇俠》遊戲劇情雖取歷史巨大架構中的一小節，然而又不失遊戲者應有的創新態度。劇情講述的是農家子弟徐水恩因父親被鴉片所害，為替父報仇，也為拯救中國，協助林則徐禁煙的故事。遊戲在劇情發展的深度方面考慮得相當周密，採用多支線多結局的發展模式，既保證了遊戲中各個人物性格的飽滿性，同時暗示了遊戲人物的命運歸宿。徐水恩在歷險過程中將會陸續前後的周旋在愛他的女子之間，其中有林則徐的心愛女兒林普晴，這位善體人意、活潑外向的官家小姐；也有江湖兒女紅嫣，這樣沉穩持重、一心向朗的豪爽俠女。遊戲劇情的發展過程中為玩家提供了極高的自由選擇度，在關鍵時刻你的選擇，將影響到故事結局！



中國風　絕讚影音色彩

……果的營造也是清晰可見，這樣玩家在遊戲的不但能充分瞭解……性和欣賞性。而遊戲的戰我雙方造型同樣做得一絲不苟。遊戲中重要的人物造型完全是傳統的中國式造型，而怪物造型同樣帶有中國特色的虛幻造型，再加上美術設計人員強烈的個人色彩，更豐富遊戲的風格展現無遺。俗話說：好馬配好鞍，遊戲的音樂音效到底又如何？《1840 虎門奇俠》的遊戲配以緊……件的發展而使玩家身陷遊戲之中忘情專注於遊戲。細膩逼真的音效令人賞心悅目，如徐水恩使用武功的絕技音……劫的刀槍聲等等音效都頗比得惟妙惟肖。

遊戲之 系統大觀園

三大武學升級系統



遊戲秉承ARPG的一貫風格，即時的戰鬥不僅更加遊戲真實性，而且緊張刺激。主角徐水恩的武功除了近身的一般攻擊之外，還有可以消耗內力的特殊技能，分為拳、劍、棍三大類。玩家可以在遊戲開始的時候，在徐水恩拜師的武館中向精通該項武藝的師兄們請教，選擇其中的一類進行學習。換言之，玩家玩完遊戲之後，可以再重新進行遊戲，選擇不同的武藝，甚至因此獲得不同的寵物夥伴哦！每一類武功都有許多種不同類型的招式，隨著主角升級，可以獲得技能點數，用以提升某一技能，玩家可以依自己的興趣，把點數集中加在一項武功招式或是分散加點。

寵物系統

遊戲中加入了一般ARPG極少出現的寵物系統。隨著玩家選擇的技能類型的不同，主角可以帶領的寵物類型也不同。隨著劇情的安排，將有馴獸師教導你馴獸術以獲得寵物夥伴對抗敵人。目前已知學棍術的話，可以得到吊額白虎助力；學拳術則有黑風熊加入你的陣容；至於學劍術的話是哪種寵物夥伴，就讓玩家自己去摸索了。這些凶狠的寵物夥伴平時只會在野外跟隨你一起冒險，遇到敵人或怪物時，絕對是一馬當先奮勇殺敵，命在旦夕也是毫不退縮哦！遊戲畫面上下方有他們的生命值顯示，記得在他們危急時脫離戰場，待生命力回復後再重回戰場。寵物平時無法帶進城鎮裡的，否則會嚇壞多少善良百姓啊！玩家也可以訓練寵物戰鬥力以提高它們的等級。





角色升級系統

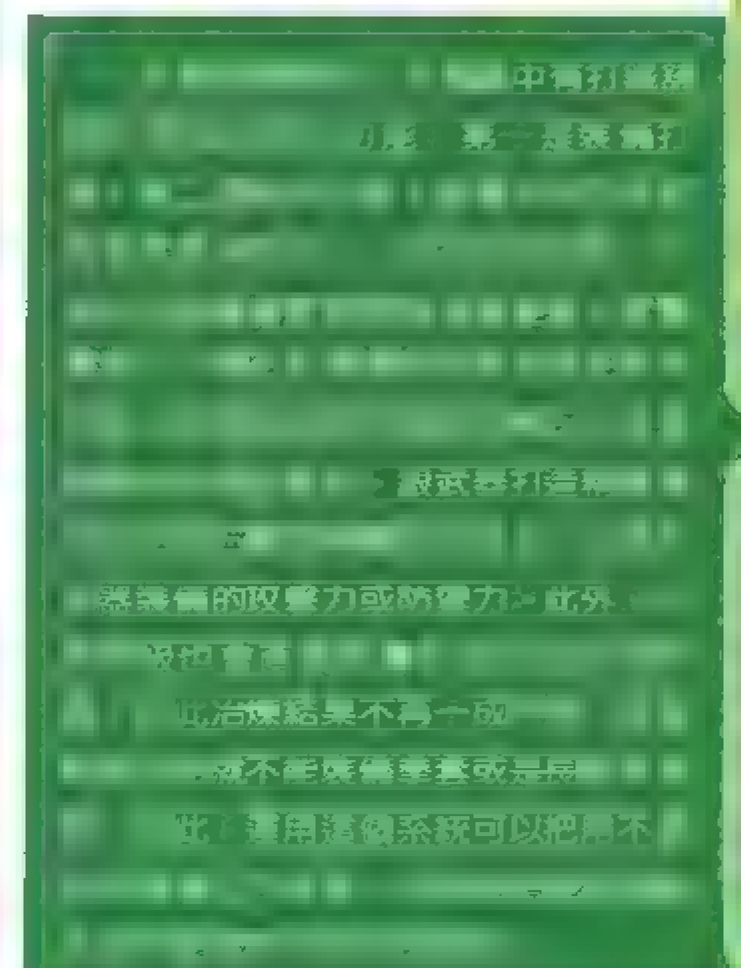


遊戲設計的特點

以上特點加上在野外打怪可以撿拾藥劑、金錢或裝備；敵人怪物會隨時間再生的設計方式，玩家可以爽快的[illegible]練功升級，久久回到城鎮大肆補給一番。有時打到一些特殊的裝備寶物，帶來的成就感不凡哦！提升角色的能力除了打怪練功之外，在大的城市中有一些練武館，可以藉由休息內功心法或是氣功心法來提升內力或防禦力，可說有多重管道齊下。



武器冶煉系統







絕地悍將





預定推出日

＊研究製造所：Rebelmind　＊遊戲類型：3D動作角色扮演　＊販賣流通所：淇倫互動／智冠科技　＊科技需求　Pentium60 MHz、128MB



如同一般有升級要領的動作RPG一般，主角在升級過後也可以經由點數分配來增加自己的能力，可以調整的屬性有力量、知識、靈巧、體力，玩家可以藉由點數的分配修改來改變角色的特性，為了要裝備某些特殊的武器或裝備，某些能力值必須要達到某個標準，這些都影響的角色的成長，每個玩家培育的「絕地悍將」都會有獨特的特性，以下來介紹一下各屬性對角色會有什麼不[illegible]



各屬性對角色的影響

力量 Strength

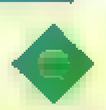
如果升級點數都加到力量，玩家的「絕地悍將」戰鬥力會非常強大，同時也能夠使用許多近戰系的強力武器，長槍、雙手劍、戰斧……等，使用這些武器可以獲得更強大的攻擊力，缺點是必須殺入敵陣才能消滅敵人，若是敵人使用遠距離武器攻擊將會吃虧而對玩家造成許多傷害。

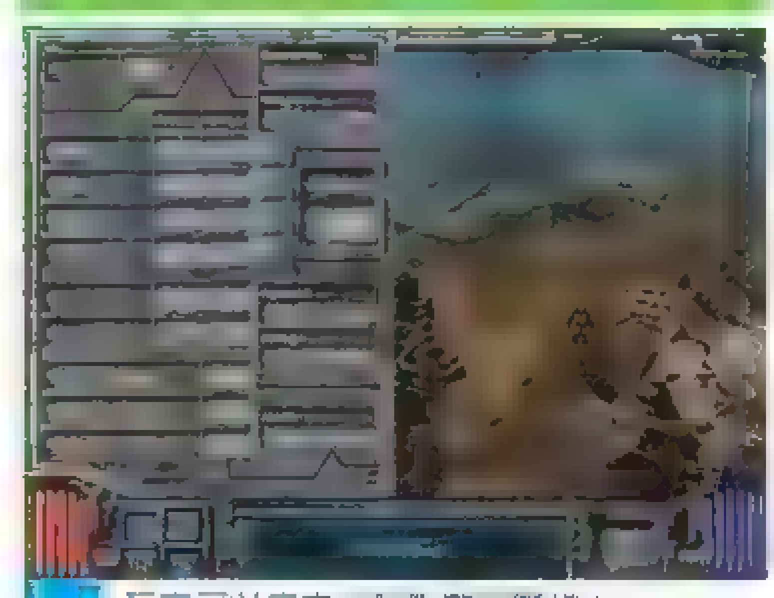
靈巧 Dexterity

若是你將點數以靈巧為主，你可以很容易的對傳統的遠距離武器上手，長弓就是最基本的遠距離武器之一，躲在遠處偷襲敵人避免自身受傷是升級以靈巧為主的優點，缺點是攻擊力不強。

知識 Knowledge

若是你將技能點數專注於提升知識上，你可以很容易的使用各種高科技產品，雷射槍、電漿槍、電磁波放射武器……等強力科技產品你將得心應手的使用，從遠處攻擊敵人，減少受傷的機會。







玩家可以自由分配點數到屬性上

可利用晶片來更改屬性點數

一般相同類型的遊戲，玩家在遊戲的開始就必須決定好自己的人物要朝什麼方向發展，要當個戰鬥力強大的力量型鬥士在升級時你就必須將點數分配於力量方面，只能從一而終的繼續發展下去，但是在《絕地悍將》中，製作小組設計了一個全新的構想，這個構想讓你能夠面面俱到，只要在遊戲進行中獲得特殊的生物晶片並使用它，你的人物點數就可以互相交換，也就是說，假設你的人物一開始是以大砍刀之類的武器直接砍殺敵人，以力量型鬥士的目標來發展，但是在遊戲過程中突然想改用高科技的雷射槍來殺敵（使用雷射槍必須要發展你的知識），想體驗不同的攻擊方式，只要你使用了這個道具，你可以把力量和知識的點數加以交換，這樣馬上就可以棄刀就槍，使用高科技的武器，這個嶄新的設計一定能帶給遊戲更多不同的樂趣。



像Diablo2一樣，會有半透明的地圖在畫面上

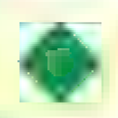


容易管理的紙娃娃系統

《絕地悍將》的裝備管理系統採用目前大家最熟悉且使用上也最方便的紙娃娃系統，戰鬥中或是從商店中獲得的道具裝備都以實際形狀呈現在紙娃娃系統欄上，簡單的使用滑鼠拖曳就可以更換想要使用的裝備武器，隨著裝備武器的變化，地圖上的主人翁也會跟著改變外形。武器種類也很多，有傳統的近距離作戰武器：單手刀劍、盾牌、斧頭、長槍，也有弓箭這種傳統的遠距離武器，由於本作標榜的是科幻場景，因此科幻片裡面常常看到的雷射槍、電磁刀等武器也會出現，除此之外，還有高科技產品的飛輪槍（能快速的把鋸齒飛輪發射出去）這類型的武器，只要你的能力符合武器的使用限制，在裝備欄上拖曳想使用的武器，畫面上的主人翁就會跟著顯示出來，想拿著雷射槍射殺外星異形嗎？或是拿著弓箭躲在掩蔽物後面暗箭傷人？想英勇的拿著斧頭砍殺外星生物？《絕地悍將》絕對能滿足你的各種需要。



人造生物圈太空船的背景



當地球上的人口過剩問題發展到已經造成嚴重問題的時候，地球聯合政府

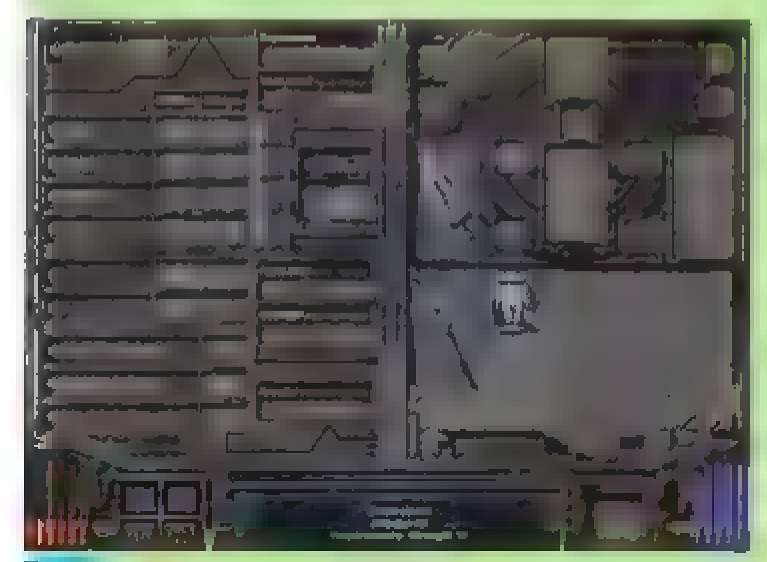


植物茂盛的生物圈

決定要將過剩的人口移民到外星的殖民星球，不過由於缺乏自願者，使得這個政策執行的不是很理想，為此，聯合政府制定了一套超級嚴厲的刑罰，就連最輕微的小事也被迫被判刑流放到外星殖民地，不論是你犯法或是只因為你是犯罪者的家人，只要和觸法的人有關係，一律採取連坐處分，就因為這個法律的關係，一瞬間出現了一大群的「自願者」。為了運送這麼一群的移民者，聯合政府建造了Maximus級太空船，它一次可以運送十幾個生物圈，生物圈主要是要讓裡面的居民能夠維生，就算是在極端惡劣的環境，只要在生物圈中就能安然生存，要卸下這些生物圈是很容易的，當抵達目的地星球後，Maximus會從空中拋下這些生物圈，它們會緩緩的慢慢降落到殖民星球的地表。為了要防止旅途中會發生叛亂行為，生物圈被切斷和稱為「母體」的太空艙之間的聯繫，由於來訪者不見得都是友善的，因此居民會自行製作簡單的武器防身，來保護自己的生命和財產。

標準式人工生物圈

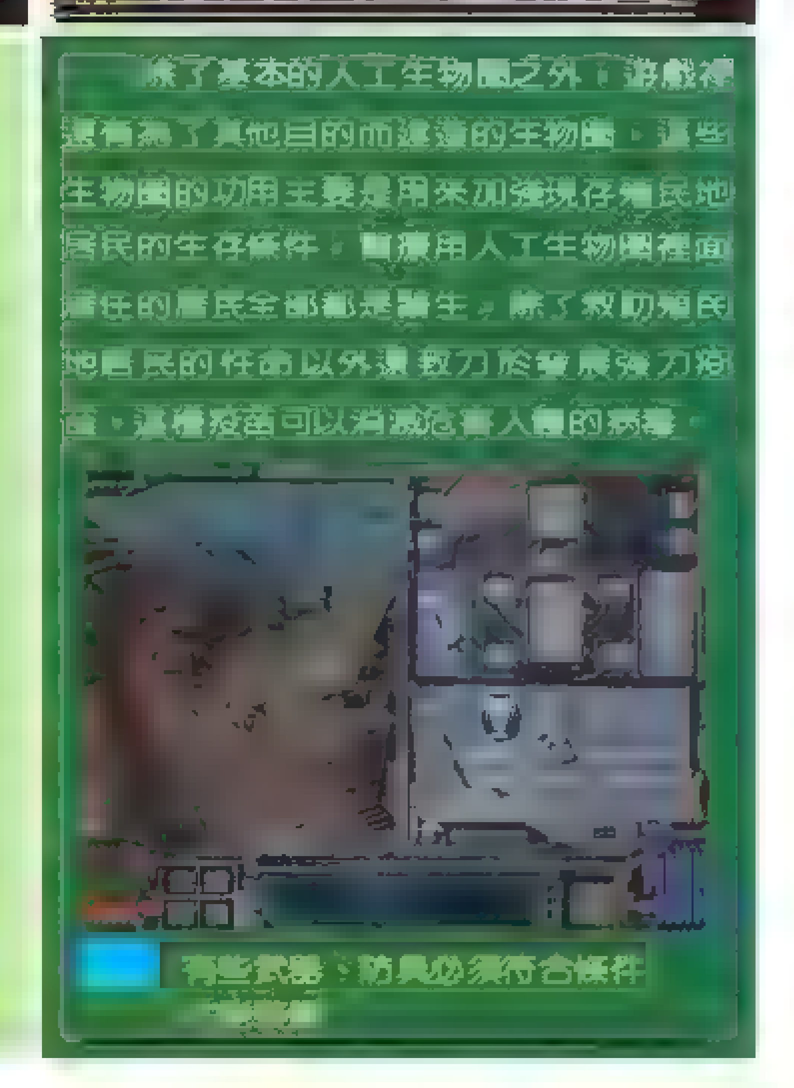
為第一批被製造出來的人工生物圈，目的是讓移民到其他星球的人類能有穩定的生存環境而設計的，在這裡居民有任何可以使用的工具，好幫助他們能快速的適應新的殖民星球，然而，被分派到這種生物圈也可以說是一個很大的懲罰，因為它們通常是降落在不知名的行星，而且會遭遇到很大的災難，所以住這裡面前往殖民星球可說是禍不是福。一般來說，標準式人工生物圈通常被分為三大部分：住宅區、工業區以及地底區，基於安全的考量，這三個區域是以傳送環來代替制式的走道，當一個區域失守後，只要簡單的切斷傳送裝的聯繫，就可以保持安全區域的完整，在某個人工生物圈的住宅區中，人們建立了一個基地，由於這個基地的建立才讓大家再第一波的異形攻擊下存活，這裡就是「絕地悍將」接下他任務的起點，也是當戰鬥結束後他將要回來的終點。



游標指向道具，底下都會有詳細說明

特殊人工生物圈

除了基本的人工生物圈之外，遊戲裡還有為了其他目的而建造的生物圈，這些生物圈的功用主要是用來加強現存殖民地居民的生存條件，醫療用人工生物圈裡面擔任的居民全部都是醫生，除了救助殖民地居民的性命以外還致力於發展強力疫苗，這種疫苗可以消滅危害人體的病毒。

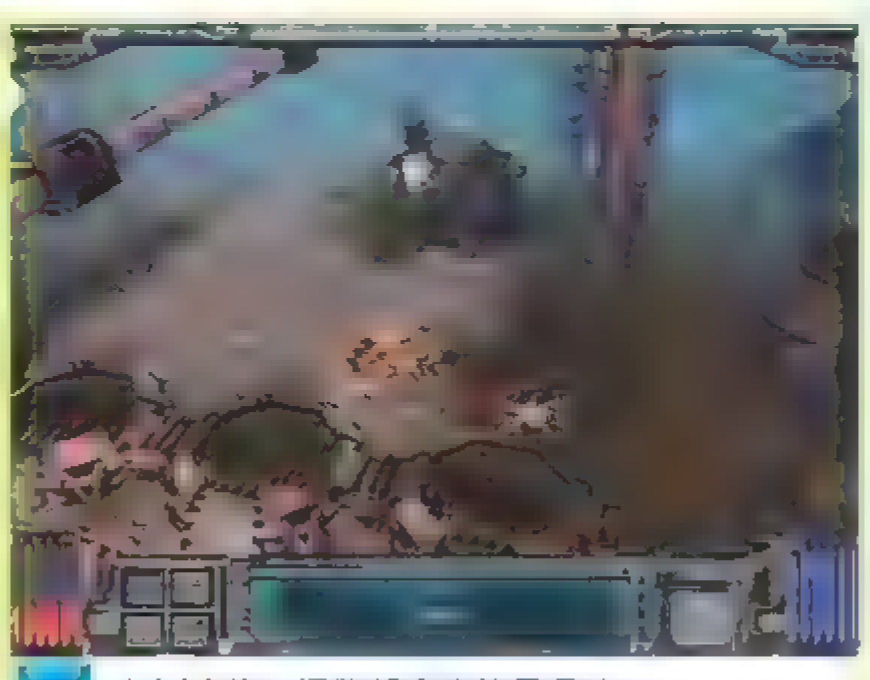


有些武器、防具必須符合條件



可當作貨幣的能量電池

居住在人工生物圈內的居民最常遭遇的問題就是能量短缺，也因此能量電池（energy cells）就越顯珍貴，也因此也漸漸的變成人工殖民地的通用貨幣，有了它你可以在商店購買物品，在和外星異形戰鬥的過程中也會掉落這些物品，這種能量貨幣還有一個特殊的功用，它也是能源槍之類武器的「彈藥」！能源槍之類的武器使用起來非常有效率，但是它有個致命的缺陷，由於它使用能量電池當作彈藥，所以若是你身上的能量電池不夠，就算你空有武器你也無法發射，這算是一個很大的缺陷，不過要使用這類型武器必須要發展你的知識，知識程度高你可以使用更多高科技的武器設備，值得玩家投資，所以當你在遊戲過程中，請不要放過任何的能量電池！

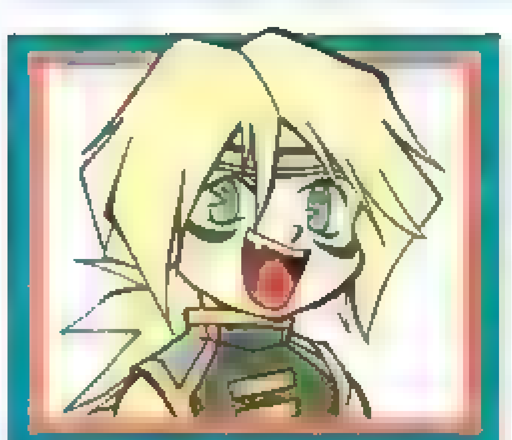


打鬥之後，怪物都會掉能量電池

異界戰士 Kreed

預定推出日 8月

＊研究製造所 Burut software　＊販賣流通所：淇倫互動　＊遊戲類型：第一人稱射擊　＊科技需求：P3-800、256MB



玩家在《異界戰士》中可以控制飛行摩托車、戰鬥機器人等載具，並在同時按下數個按鈕的情況下，發射機關槍、實驗大砲．．．．等威力強大的武器。如同多數的FPS，遊戲中可能需要輸入密碼才可以開啟緊閉的門；至於落入敵人陷阱時，則只有夠堅定的決心才可以救自己一命囉，在這情況下任何人都是幫不上忙的哦！^^

未來世界的異界戰士

《異界戰士》(Kreed) 的故事發生在未來世界，當時的人類文明正遭遇一場戰場，而對手則是銀河系中最強大的種族之一——泰格雷利 Tiglaary。泰格雷利的軍力幾乎佔領了地球，並在多數的地球殖民地上建立起統治地位。另一方面，一場地球上最成功的暴動導致了退伍軍人協會 Legion ——一個自發性的軍事組織的成立。退伍軍人協會計畫在接下來的數十年間逐一收復半數的太陽系，將泰格雷利打回他們的外太空老巢。

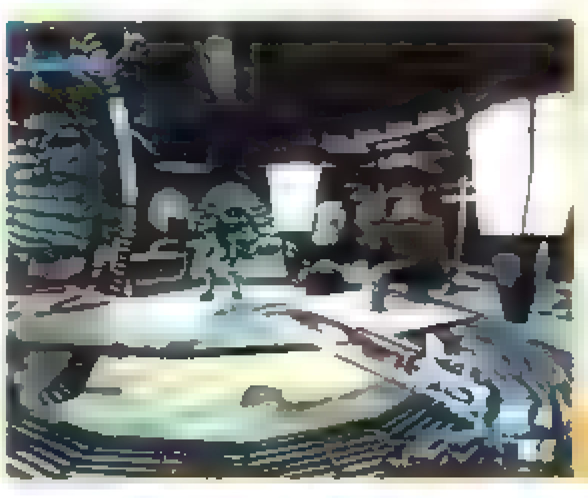
當整個銀河系幾乎淪為戰場時，同盟國和泰格雷利雙方的星際艦隊卻分別傳出船艦在太空的禁區中失去蹤影的訊息，退伍軍人協會一大長老 Great Master 之一的提歐弗雷斯特盧米 Teofrast Rumi 因此肩負起監督整個禁區的研究。令人驚訝的是，提歐弗雷斯特盧米竟是崇拜異星之宗教教派的追隨者，並且帶著忠誠於他的研究人員和部隊叛逃！為了揪出並懲罰叛徒，大長老命令愛斯帕羅號 Aspero 太空船佯裝成同盟國巡邏隊的補給船，伺機潛入禁區。而你就是唯一的最佳人選！



豐富的武器與人物設定、多樣的遊戲模式．．．．等眾多強項的加持

天馬行空的遊戲背景

包括了擁有蟲狀外表的泰格雷利族佔領地球後又被驅逐、一個被稱為紅色警戒區 (Red Sector) 或異星 (Kreed) 的區域在緊接著發生的戰爭中被發現、所有試圖探索此異域的種族全都無功而返、闖進此區域的愛斯帕羅號找到了許多遺失船艦的殘骸．．．等，簡言之，玩家的任務就是從無人生還的異域逃出生天。當然事情的發展不可能太過於順利，期間玩家必須逐一接受外星人突擊、找出異域內的所有其它船艦、佔領太空補給站、小隊指揮、解救人質、化解爆炸危機．．．．．等艱辛的挑戰；遊戲中還提供了死亡競賽、小組互鬥、搶軍旗、生存戰、突擊戰．．．．等多種多人遊戲模式。

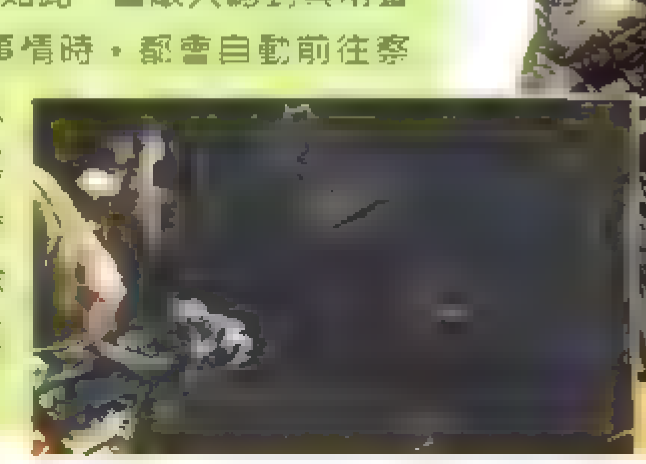


趁他不注意，給他死～



極為傑出的人工智慧

每次進入關卡時，敵人不僅擁有真人般的行為反應，還會有不一樣的行為，因此可別以為下一次進入遊戲來到特定房間的入口時，敵人會乖乖地在同一個地方恭候你的大駕！當玩家為了活命而藏匿在敵人附近的障礙物後面時，敵人會立即展開搜尋玩家行蹤，並在搜尋一段時間後適時發現玩家已逃離該場景，而試圖搜索其它可能躲藏的區域，由此可知遊戲中的敵人並非因為作弊而變得聰明；不僅如此，當敵人聽到異常聲響或發現任何不對勁的事情時，都會自動前往察看。在部分場景中，敵人更會使用小隊戰術，由其中一個接近距離攻擊同時當誘餌，其他的士兵則較在遠處幫忙掩護，同時伺機尋找更好的藏身地點。





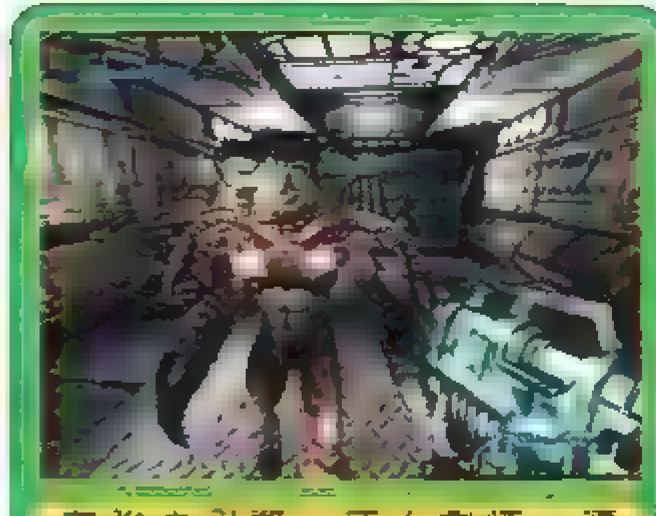
兄弟～你先上＾＾

遊戲工坊

異界戰士Kreed

強力3D引擎加持

遊戲所使用的X Tend引擎為這套3D遊戲帶來了極佳的即時3D動態光源、陰影表現技術、粒子效果等表現，不得不提的模擬骨架運動系統支援了每個角色最多120個骨骼的擬真表現，因此人物移動時的動作極為真實，再搭配最多4000個多邊形，使得人物看起來栩栩如生。場景關卡的設計也非常令人印象深刻，不僅因為火焰、噴射蒸气等特效的粒子效果，平面貼圖也佔了極大的功勞，因此當看到怪物行走其中時，會讓人不禁神經緊繃了起來，越靠近牆面也可看見貼圖越顯精緻。



在強力引擎、龐大劇情、漂亮畫面

武器與物品大爆光

六管機關槍
Six-barreled machine-gun 'Kerber'



此類型武器通常用於對付裝甲車或破壞火砲艦，屬之北枝是任軍人協會和同盟國所使用，具高速火力，可有效地對付全副武裝的敵人。

火焰槍
'Inferno' Flamethrower



簡單好用的武器，可射擊出具化學混合物成份之自燃裝填彈藥，幾乎不可能有辦法阻止其發射。在同時消滅多隊敵人時，是無可取代的武器。

能源電池
Energy Battery

主要用來恢復能源裝甲的力盾，一顆電池可恢復10%的力盾，最大充電量為200單位。



手提式飛彈複合武器
Portable missile complex 'Archangel'



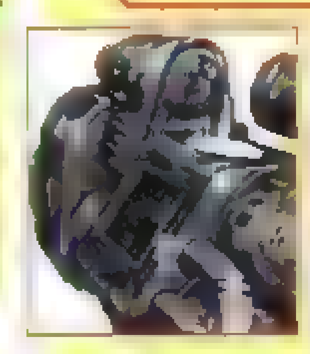
遠距離戰鬥武器最佳代表，主要用來對付重裝甲敵人，是特別為突擊小隊所發展的武器。最常見到用此武器發動突擊的方式，是將小飛彈裡裝填三硝基甲苯和凝固汽油混合物。在另類模式中，一旦飛彈發射之後，隨時都可引爆。

活力突擊步槍
Energetic assault rifle 'Dolphin'

此突擊步槍最早是透過戰利品而取得之泰格圖利人科技製作而成。一般模式下提供了高準確性和從任何距離造成重要傷害的能力，在另類模式中，則可自動發射少量的高離子能量，以對敵人造成大量的傷害。



能源集中器
Energy concentrator 'VARD'



此武器的能源填充極為特別，一旦發射後，高離子能量將像一團電球自槍管射出，並在擊中目標後摧毀周遭半徑範圍內的所有東西，若遭遇需要消滅躲在牆後的敵人時，能源集中器也可發揮作用，只不過此武器頗耗費能量。

毀滅者
'GRENDEL' devastator

可造成巨大破壞的重型戰鬥武器，主要使用獨特的大型高離子彈藥，因此擊中目標後將造成威力驚人的大爆炸。機上的軸心部分是台具有瞄準系統的戰鬥電腦，可掃瞄敵人的生物結構。此外，機上不可或缺的瞄準系統可擊中長時間移動中目標的要害。



高爆手榴彈
High Explosion Grenade



當需要摧毀敵軍團隊、裝備、或機械裝置時，高爆手榴彈扮演著舉足輕重的角色，有兩種使用方法，主要的方法是投擲後在短短數秒鐘內造成強大的爆炸威力；另類的方法則是在瞄準目標之後拔掉插梢，並在即將引爆之際丟出。

高科技手榴彈
High-tech Grenade

所有威力驚人的手榴彈都裝填有足夠的炸藥，因此具有高度的破壞力，其爆炸力將對敵人造成可怕的傷害，只有能源吸收裝甲或力盾才能進行有效防禦。其操作方法和高爆手榴彈相同。



再生補充劑
Regeneration Ampules

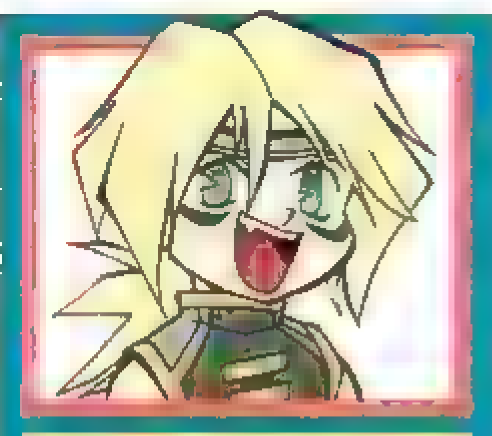
利用生化藥物治療的原理使已經死亡的組織再生，再生程度則視傷害狀況而定。



沉默小組1942

預定推出日2004年7月

＊研究製造所：Nival Interactive　＊遊戲類型：戰略回合制　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：P3-600、128MB



與其他同樣以第二次世界大戰為背景的戰略遊戲較為不同的是，《沉默小組1942》是一款將回合制以及即時制別出心裁加以結合的戰略遊戲；當戰鬥時，遊戲以回合制的方式進行，這麼做的好處是能讓玩家輕鬆而仔細地規劃各項戰術的執行；而當非戰鬥時，遊戲則以即時制的方式進行，這可以讓遊戲的步調不會因為全面採用回合制而過於緩慢。

具深度內涵的二戰遊戲

《沉默小組1942》是一款以第二次世界大戰為背景，並將回合制與即時制完美結合的戰略遊戲。在遊戲中玩家將投入當時兩大陣營，同盟國與軸心國的其中一方，從六大職業、四十名精英中組成一個六人小組深入敵境，並善用七十五種二戰時期實際出現過的武器進行情報蒐集、暗中破壞、解救人質等任務。而遊戲優秀的全3D圖像，除了可以讓玩家藉由縮放、旋轉畫面等功能來進行各項戰術運用之外，也能夠真實模擬出戰場上的各種物理情況，像是子彈穿透薄木門、打到水泥牆之後反彈到敵人身上造成傷害等，這也是為什麼此款遊戲能夠得到歐美著名的遊戲網站GameSpot給予8.2分的高評價。



▲派遣你自己的神槍手爬到比敵人還高的樓層「以彼之道，還施彼身」。

讓戰鬥呈現深度的戰術思考

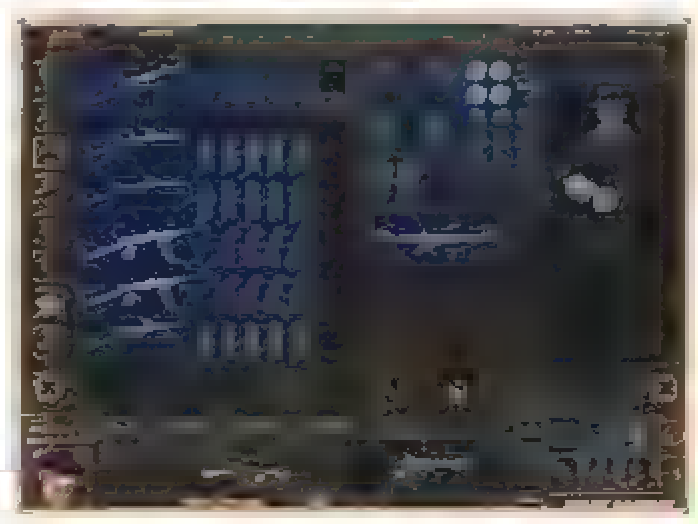
[illegible]

所有物件皆可破壞

而遊戲中的所有物件都會因為不長眼睛的砲彈而遭受破壞。如果你是一位認為戰爭就是大肆破壞的玩家，你可以選擇將所有的戰術通通拋在腦後，使用絕對優勢的火力將敵人任何可能的藏匿地點通通轟爛。不過要注意的是，有時重要的過關線索可能就存放在敵人藏匿地點的某個櫃子裡，所以不要因為轟過頭了反而導致任務失敗喔！同樣地你也要預防敵人使用相同方法來對付你，所以記得千萬不要躲在能夠輕易被子彈貫穿的木門後方就想要對敵人進行狙擊，這會讓敵人根本不需要掌握你的確切位置，直接將門轟爛就可以了！無論你是喜歡破壞還是講求戰術的玩家，都可以在遊戲中找到樂趣。



▲趕緊利用遊戲切換平面的功能盡快找出敵人的所在。



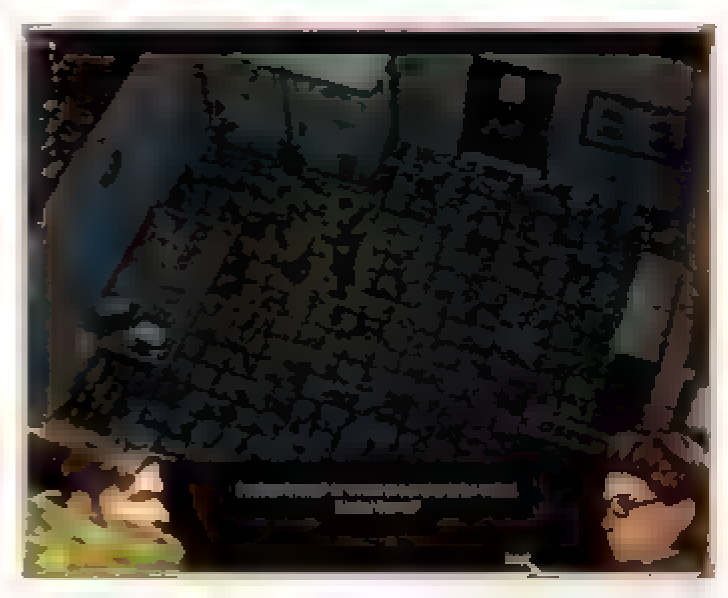
▲直接射一發火箭炮讓該樓層與敵人一同成為廢墟吧！



六人精英小組各有所長！

玩家除了一開始要先從戰士、擲彈兵、工兵、偵查兵、醫務兵以及狙擊兵六大職業中挑選一個作為主角之外，還可以從其他四十名精英中任選五名連同主角組成一個六人的小組。遊戲的設定是：除了主角之外，其他的成員如果不幸在戰鬥中陣亡了，玩家還可以回到基地挑選其他的精英加以接替，不過若是主角陣亡，遊戲就算結束。不過遊戲的難易度分成普通、困難以及不可能。在前面兩種難易度（普通、困難）中沒有陣亡的設定，當成員的生命點數降到一定程度的時候就會昏迷，這時只要記得在戰鬥結束時將昏迷的成員背離戰場，在下一場戰鬥時他們就能夠再度生龍活虎地行動。由於雙方陣營都有多個國家參與，在戰況激烈時你還可以聽到不同成員操著各自語言的幽默對話。

在遊戲中每個角色能做出的動作非常繁多而細膩，像是移動就可分為跑步、行走、屈膝前進與匍伏前進四種，而射擊還可細分為急射、瞄準射擊、臥射、狙擊、半自動、全自動六種。不同的移動以及射擊方式所需要的行動點數也不同，像是跑步所需要的行動點數就比匍伏前進要多上許多，而狙擊也需要比急射耗費更多的行動點數，不過相對地狙擊的準度遠比急射要來得高。只要能夠妥善運用行動點數，整個小組甚至能夠在戰鬥時不會損失一兵一卒。比方說玩家可以先派出多名角色在掩護後方不斷進行騷擾的射擊方式（匍伏→站起→急射→匍伏）來吸引敵人的注意力與火力，同時暗中派遣另一名角色躲藏到適合狙擊的地點將行動點數化為百分之百的命中率將敵人——『爆頭』。


▲戰場不僅只是平面，而是往三度空間作延伸。

『駭客任務』一般的運鏡方式

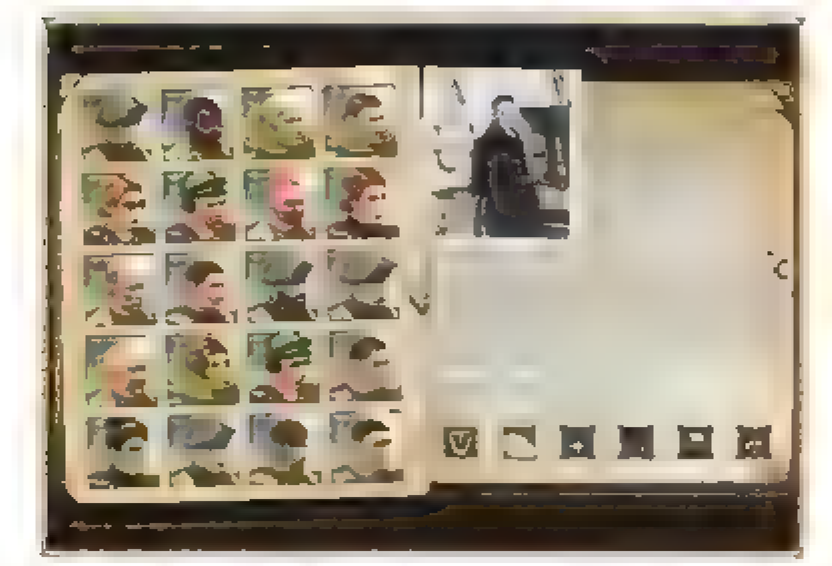
[illegible]


▲突然驚覺被敵方的狙擊手盯上了，但旋轉畫面也都找不出敵人的蹤影

由簡入難的任務讓你輕鬆上手

玩家在遊戲中可以從第二次世界大戰的兩大陣營（同盟國與軸心國）中挑選一個陣營進行各項任務。如果選擇了同盟國（英國、美國、俄國），隨著遊戲的不斷進行，玩家會慢慢揭露出德國正在製造一項能夠決定戰局的秘密武器，若是為軸心國（德國、義大利、日本）效力，徹底將英國人逐出他們的家園則是玩家的終極目標。

遊戲完善的教學任務讓玩家能夠一步步地了解行動以及攻擊時的各項重點，讓玩家能夠在最短時間之內上手。而不管選擇哪個陣營，正式任務的難度也是循序漸進，像是軸心國的第一個任務只需要拿著衝鋒槍擊退四個裝備簡陋的銀行強盜就可以了，在接下來的各項任務中，玩家可以慢慢遊戲中所需要的深層戰術思考，當你逐漸熟悉之後，一定會喜歡上遊戲的戰鬥方式！


▲兩大陣營的真實情況對戰鬥造成的影響


▲才幾歲～就學人家爬牆！

裝甲騎兵2



預定推出日 2004年7月

＊研究製造所：CDV　＊遊戲類型：即時戰略　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：未定



相信玩過裝甲騎兵一代的玩家，可能都還意猶未盡吧！經過長時間的等待，裝甲騎兵的續作，終於由光譜資訊宣布代理了！裝甲騎兵二除了主程式外，並外加資料片「APRM秘密行動」，一次同步推出完全中文版，絕對讓玩家大呼過癮！二代仍以第二次大戰為背景，可選擇的國家增加至5個，還有20多種的任務模式及地圖編輯器，相信玩家玩到遊戲時就會覺得：等待，是絕對值得的啦！

任意指揮5強軍隊　重現二戰輝煌戰績

[illegible]

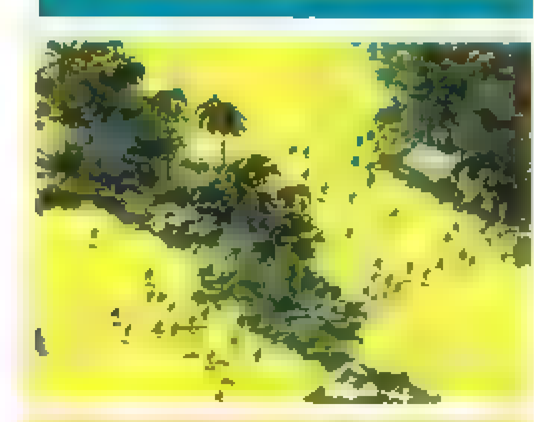
在二代中也加入了戰艦的設計喔

[illegible] 透過50個關卡的 [illegible]

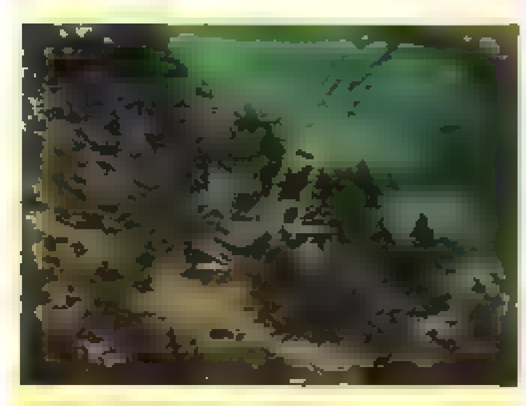




裝甲騎兵二的開頭動畫，表現非常精彩



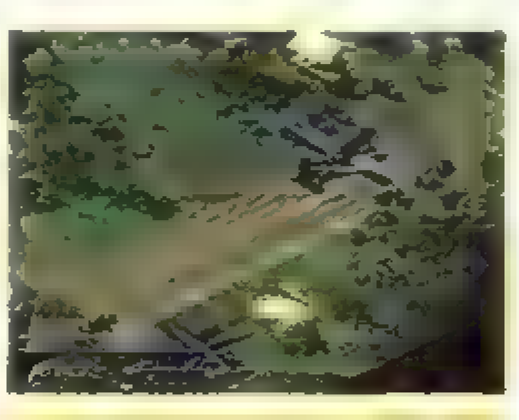
步兵在二代中，將可選擇前進方式



遊戲中的視野，隨著單位階級而有所不同。

陸海空新兵種出爐　戰術安排更具挑戰性

在裝甲二中，包含了150多種的車輛和士兵，除了一些新的兵種之外，二代的戰術細節也因為過去兵種功能的改變而有了很大的變化。步兵是任何軍隊中最基本的單位，這一次，他們將可以切換站立或是匍匐兩種姿態，雖然匍匐前進速度慢，但是趴下可以降低暴露行蹤的風險。另外二代的軍官都配戴了望遠鏡，對視野的拓展帶來非常大的助益，地勢高低、障礙物與否、經驗值多寡以及官階大小，都是直接影響視野遠近的因素。遊戲中視野能力真正厲害的就屬將軍了，他所使用的望遠鏡可是比普通軍官好上10倍以上呢！可見官階是擁有資源



要駕駛這些戰鬥單位，都需要駕駛員才行喔！



多寡的重要指標了。

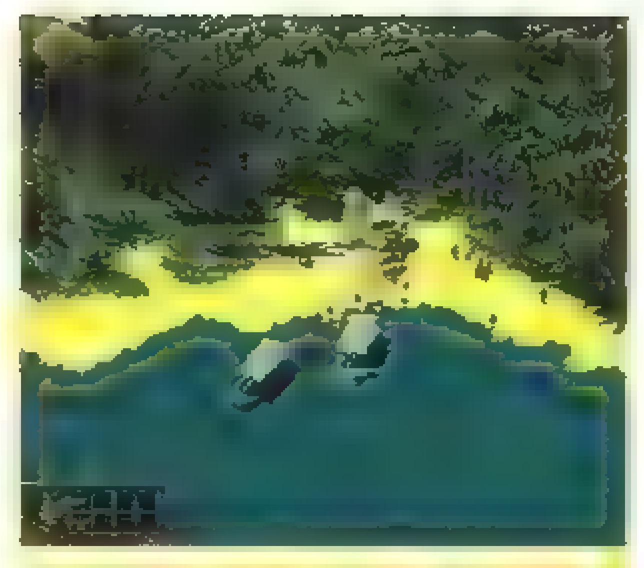
除了視野功能的改變外，二代士兵最大的變化莫過於駕駛員了！在遊戲中的所有坦克或交通工具都需要特定的駕駛員，無論是吉普、坦克、裝甲車、轟炸機、砲艇還是運輸機，都需要駕駛員才能開動。因此一旦駕駛員因為遭受攻擊而死亡，他所駕駛的交通工具也將轉手他人，所以如何保護我方駕駛不遭受圍攻，並趁機奪取敵人此類的裝備，將是二代很大的樂趣之一。

真實模擬武器裝備 二戰軍火庫完全複製

在裝甲二中，武器裝備多達270種，無論是外型還是音效都與 戰史實符合，充分將各國特殊的武器裝備及其比例造型真實呈現，當你看到許許多多的裝甲車輛、二戰坦克、火砲，以及各種轟炸機、運輸機、偵察機，還有登陸艇、砲艇、海洋艦隊...等大量的真實武器出現在螢幕上時，那種正準備開始駕駛戰爭的感覺，是絕對會讓你興奮不已的！除了在裝備外型上下功夫，這些武器在功能上也參考史實做了點修改，例如 代只有卡車跟裝甲車能夠運送步兵，但現在連坦克都可以搭載少許步兵了，另外火炮的落點和聲音判斷，是 代所缺少的設計，現在這 切則變得更趨於真實，只要火炮 響，施放的方位就會立刻被顯示在螢幕上，不光是火砲，就連 些聲音太大的裝甲戰車也會輕易暴露自己的行蹤，所以聲東擊西的戰術不想用都不行了。



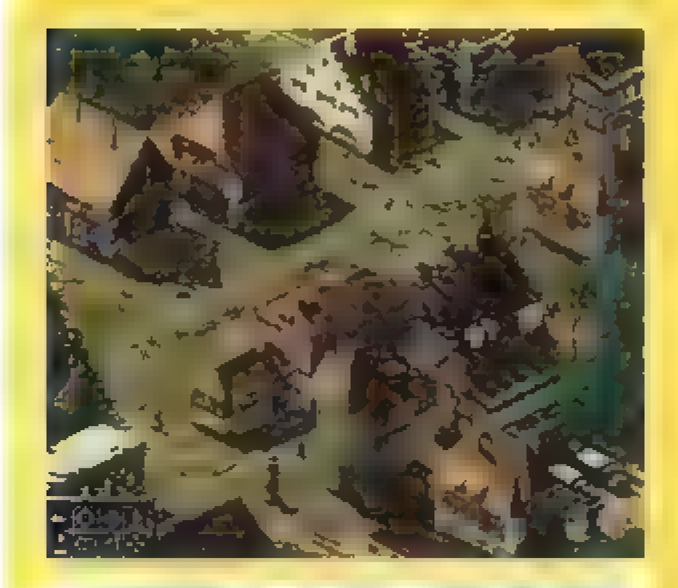
每 種單位或武器都符合實史設計



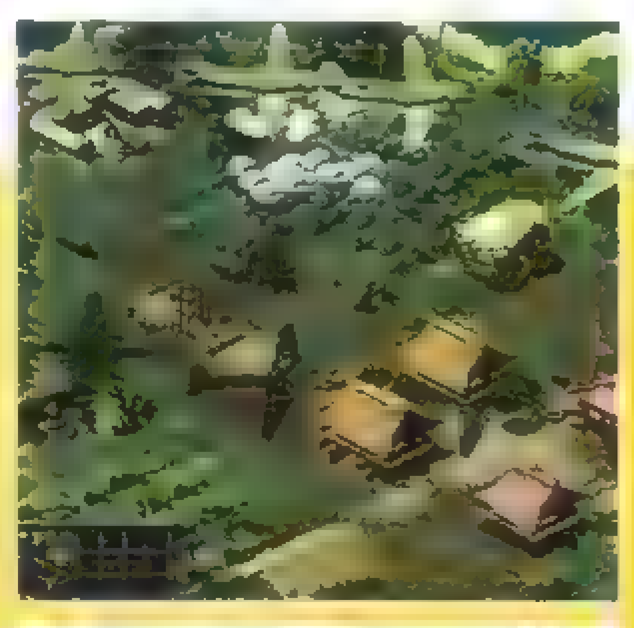
這戰機栩栩如生 完全複製當年的造型

逼真展示大戰環境 體會二戰戰場風情

除了在武器上花了許多心思真實之外，遊戲的建築物也比上一代講究許多，不管是數量還是品質，龐大的場景、細膩的畫面、逼真的環境和作戰內容，絕對大大地超越了上一代。建築物上，二代新增了至少50種以上，例如隧道、橋、樹木、房屋以及其他可以破壞的物件，除了破壞，也可以派工兵建造修補鐵路及機場，再加上各地不同氣候下的地圖背景，不管是晴天、下雪、雨天的陸海空戰鬥，都可以營造出更龐大的大戰場面。而且二代遊戲的作戰單位是營級，甚至會有團級、師級的大規模部隊出現， 場戰鬥中可能會出現上千個單位，武器裝備又極為豐富，那種大戰的場面實在令人感動。遊戲中玩家對空軍下達支援指令的話，還會有降落傘空投空降部隊，或是用炸彈來為部隊開出一條血路，這些逼真的場面氣氛營造效果，模擬二著名的陣營會戰，堪稱為空前的創舉，這也是為什麼二次大戰是戰爭遊戲最熱門的題材了。



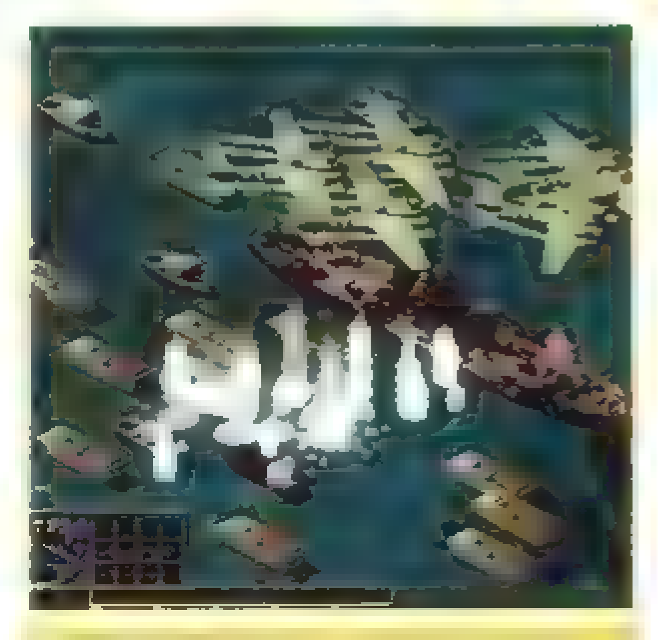
二代的建築設計，比起之前的更加擬真真實



車隊從天而降，場面真是壯觀！

強化坦克設計精髓 平地戰刺激大躍進

坦克戰是裝甲騎兵二中最有樂趣的地方，也是遊戲精的髓之一。坦克有輕型、重型之分，其中德軍的超重型坦克幾乎不受輕型火砲的攻擊影響，不過缺點是轉身特別慢。大家都知道坦克在行進中是無法開炮的，所以如何利用開炮時間就是要領所在了，如果不能妥善控制開砲時間，坦克數量多可不一定能獲得勝利喔！而且這一代新增了許多建築及地圖物件，所以也可以透過地形的掩飾來執行防禦戰術，最重要的是，千萬不要將坦克的背部和兩側暴露給敵方，否則也會淪落成敵方用來攻擊我方的工具（因為駕駛員一旦死亡，對方就可以將坦克納為己有。）坦克的殺傷力方面，在 代中也有所調整，現在可是真實展現它們各自的獨特殺傷力喔。另外，坦克擅長平地的推進，旁邊可以安排一些步兵或是火砲，只要讓坦克的一名駕駛員探出頭來，視野將可以比將軍的望遠鏡要遠，而且是全方位的擴大視野，並不侷限於單 方向，所以坦克是二代遊戲中最好用的平地戰力核心喔！



這樣慘烈的轟炸 真是大快人心耶

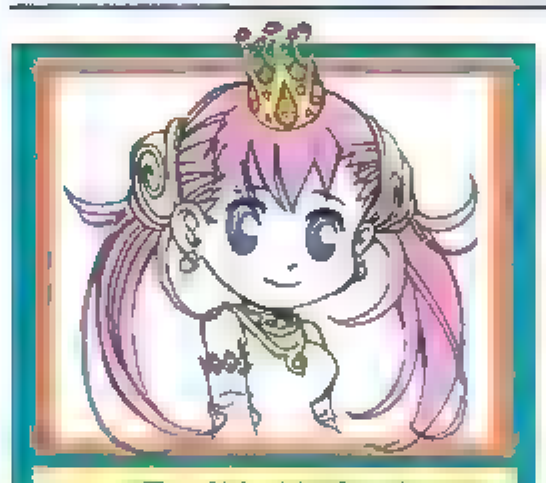


將坦克開入城市大肆屠殺吧

超魔法大戰 Cross Hermit

預定推出日：7月

＊研究製造所：EnterBrain　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P-400、128MB



這一款以神話故事為背景的美少女角色扮演遊戲，以賢者的學校－艾爾密特學院為遊戲舞台，玩家將扮演老師，藉由冒險、授課學習以及分配魔法道具，來培養40幾位個性迥異的學生。遊戲中將有15種職業讓您來培養子弟兵，而且還會隨著職業的不同而更換服裝，再加上華麗多變的魔法施展效果，讓玩家在育成的過程中，享受真心付出及展現成就的榮耀。

隨心所欲培養 創造最佳冒險團

遊戲中的40幾位角色，都可以讓玩家自由培養，不管你是要養成一支神鬼戰士隊伍、魔法軍團或是魔戒遠征軍，都可以透過培育來養成。也因為5大職業各有特色，在冒險中明顯擔任了探索、前鋒、護衛、後衛等各項位置。依照劇情的走向及冒險地圖的地形或目標，玩家可以隨意彈性變化每位角色的職業，像是迷宮之類的關卡會需要更多的獵人拓展視野及搜索、地形崎嶇的懸崖峭壁讓魔法師擁有遠距離攻擊的優勢，甚至將全部的角色轉職為僧侶，成為一群打不死的蟑螂，喔…不^^!!，是一個不怕死的敢死隊。而且每一次的轉換職業，甚至是二轉光明或黑闇，都可以看到自己培養的角色，卡哇伊的換裝出席冒險喔！



▲ 冒險途中不小心遇到一隻巨人，女主角打倒它了。



▲ 多多培養一位獵人好加快探索的速度喔！

12大類7種等級 循序漸進學魔法

雖然所有的職業除了物理攻擊之外，還可以學習不同的魔法技能，但依職業的不同，可以學習的魔法種類還是有所限制，要不魔法師課程怎麼會沒落了……。（例如：專屬於重戰士跟劍士的輕重類魔法，只有這兩種職業可以學習整7個等級的魔法，而其他職業就只能學習到皮毛（最多到第4級）。而表裏類魔法專屬於獵人，光闇魔法專屬於僧侶…等，12大類的魔法中，只有「奧義」的7個等級魔法是不分職業都可以學習的。隨著魔法等級的高低，所需要的經驗值、施展時的MP消耗等都會相對提高，是不是有需要每一種魔法都學到最高，可就見仁見智了。

▲ 奧義是人人皆可學的初級魔法

冒險升級有撇步 神兵利器來相助

所有角色天生都擁有不同的特質與能力，針對優點培育，可以達到事倍功半的效果。培育工作可以從冒險的實戰經驗累積來快速提升等級，但是授課可以針對想要加強的基本屬性部分做加強。雖然等級越高的角色在隊伍中的重要性越高，但是她們所擁有的冒險時間就越短，這一點就只能靠裝備的後天加強。而且在冒險時間以內，儘管角色因為失血過多而被迫退場，但是靠著體能的HP自然回復屬性，仍然可以慢慢痊癒，並藉由地圖上的其他隊友幫助，重拾登場的機會。除了行程的規劃之外，遊戲中也提供了許多神兵利器，這些獨一無二的工藝品，都只能從冒險中的寶箱或是冒險結束的獎賞中獲得，已經獲得的道具不會再出現第二次，所以要將這些貴重的道具分配給什麼角色，將會是勝利的關鍵



▲ 等級高的角色是靠裝備將能力值提升。

遊戲工坊　超魔法大戰 Cross Hermit

視野大不同 結局豐富多樣化



視野能力依職業而不同

有別於一般角色扮演遊戲的地圖視野設計，為了替遊戲添加更多的挑戰及探索樂趣，遊戲中的角色都擁有不同的「視野」範圍屬性，隨著行進路線的移動，就可以探索到週遭的地形及敵方類型，而視野無法所及之處，就會呈現一片漆黑。隊伍中如果沒有具備一定程度視力的角色存在的話，將會難以察覺敵人的接近。所有角色中就屬獵人的視野能力最好，再加上移動速度快，是隊伍中不可或缺的前哨，但是因為冒險時會有許多地形，像是階梯、坡地、平地、河流，移動時可能會因為水流或是懸崖的阻礙而無法通行，這時候就可以透過累積經驗值來修習「鷹眼」的表類魔法技能，就可以在冒險中暫時擁有驚人的視野能力，不管是高山河流，都可以一覽無遺所有的學角及敵方所在，讓隊伍提前佈署冒險方向





▲ 遊戲中對每個人物的個性表達的相當細膩。

40幾位學生 結局難以預料

這一款神話風格的美麗RPG，擁有許多不同味道的角色，不管是豪爽英姿、古典氣質、可愛俏皮、霸氣脫俗，在纖細的畫筆描繪下，他們都有各自的獨特性。氣氛十足的背景美術及魔法效果更打造了一款華麗的冒險舞台，而且工畫堂御用的音樂製作人－齋藤寺人，也參加了這一次的企劃。隨著每一次不同的冒險結果，劇情將會有不同的走向，而且未來加入的角色也會因此有所不同，究竟在這最後的淨土－愛爾納梅斯的學舍裡，學生們將會有怎樣的一段故事呢？另外，遊戲還提供了網路對戰功能，若是嫌一個人打很無聊，還可以召集四五好友一起來場連線大作戰，在家就可以自己組一個團體線上遊戲，體驗一下私人俱樂部裡的超魔法大戰盛況喔。

登場人物介紹

羅沙麗亞

年齡： 聲優：

●簡介

在軍營的一手下成長，「軍人的預言者」是她被安排好的未來。因為孩提時，預知未來的能力就已覺醒，所以被周遭的人們視為至高的存在而避之唯恐不及，但她仍然抱持著「守護者」中決不放棄的熱情，堅定地走下去

數洛特

年齡： 聲優：

●簡介

不停轉動的骨碌碌大眼睛，似乎對一切事物都充滿好奇，簡直是壁虎旁正在偷懶的貓，慵懶又有趣。無論是什麼事情，都忍不住插手幫忙一下，可以說是天真爛漫又明朗快活。



紐

年齡： 聲優：

●簡介

有著百發百中的名射手，也是身手俐落的戰士，同時也是操縱著銳利言語的法師，正式身分是帝皇西亞．露貝爾家的次男，所以在眾多英才的環繞下，仍不減其奪目的光華



奎絲忒

年齡： 聲優：

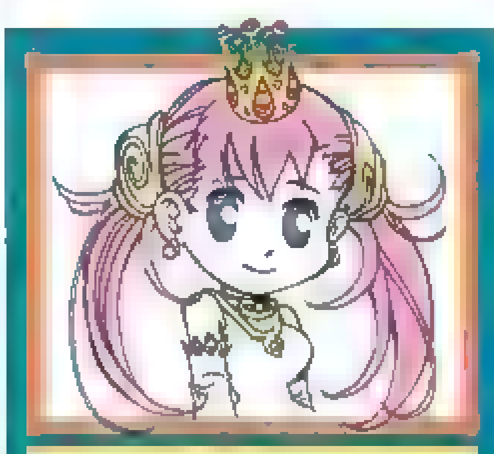
●簡介

總是流露出心不在焉態度的傻氣少女，對於同伴們出其不意的呼喚，總是以溫柔的笑容回應。十一年前，她本來是連個名字也沒有、被賢者們在外會原野上撿回的棄嬰，但現在的她擁有眾多的呵護及關懷。

爵爺吉祥

預定推出日 7月

＊研究製造所：酷奇思數位園　＊遊戲類型：養成冒險　＊販賣流通所：酷奇思數位園　＊科技需求　未定



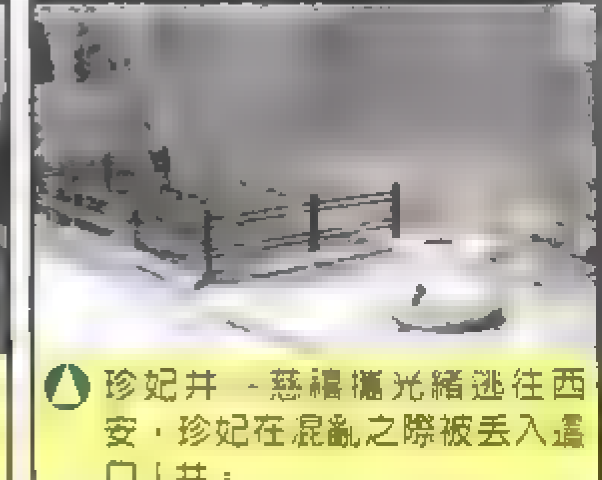
繼「紅樓夢」、「金瓶梅」這樣膾炙人口的情愛H-GAME掀起了遊戲界的一陣旋風之後，玩家的心裡想必一直對於遊戲中鶯聲燕語、體態婀娜多姿的美女們久久不能忘懷吧！酷奇思數位園將在2004年盛要推出中國古典情愛H-GAME--『爵爺吉祥』，到時候玩家就以成為花花公子大業為目標吧！！不過，未滿18歲的玩家可別嘗試哦

深宮內院我風流　民間酒肆任悠遊

《爵爺吉祥》遊戲中以養成系統為主軸同樣標榜美女雲集個個風情萬種，玩家所扮演的主人翁是年輕風流的滿青貝勒爺，名門後代、標準的花花大少個性的他要如何運用自己天生善於交際把妹的手腕，往來宮廷民間之中，不論是小家碧玉或是青樓名妓、乃至宮廷名門之女皆將拋開矜持主動投懷送抱，就讓玩家在遊戲中大顯神威吧！《爵爺吉祥》遊戲中除了養成系統之外更加入了賭骰子、抓曲曲、鬥曲曲這些老北京兒的的懷舊風情，讓玩家宛如置身古代北京大城，日式桑堂、廟宇祈福拜拜加持、市集逛大街、英國領事館、江南湖畔各國場景古色古香盡收眼底，逛馬場賽馬、私塾研讀國學、神父?英文、幼兒園學音樂…等多款小遊戲鍛鍊主人翁的養成參數，身為名門後代可是不能扁氣的啦！



深宮內的女子~最右邊的女子為隆裕皇后，遊戲中可把隆裕皇后過度美化了…



珍妃井－慈禧攜光緒逃往西安，珍妃在混亂之際被丟入這口小井。

破解「珍妃之死」擄獲傾城美女之心

故事背景鎖定在滿光緒年間、義和團事件所發生的「八國聯軍」攻入北京城的前一年，由於戊戌變法的失敗導致光緒帝被囚禁、故事情節隨著主人翁扮演的貝勒爺「小虎」一一探訪而高潮迭起，朝廷內明爭暗鬥事件層出不窮，珍妃之死為遊戲埋下了一個不解之謎、玩家們能否將殺害珍妃的兇手揪出供諸於世呢；深宮內院裡嬪妃們期待著天子的寵幸一天一天等待無期、內心的愛慾難耐，小虎是個血性方剛的男子漢美色當前如何能抗拒呢？隨著遊戲的劇情發展玩家必須使出渾身解數，在觸發事件任務的時候不僅要抽絲剝繭解決任務、同時也要隨時注意美女們的需求，送禮跑腿獻殷勤就看玩家怎麼博得美女的歡欣吧。



玩家將在美女群中周旋不上。

此為珍妃的遺照，要滿之餘略顯清秀。

八國聯軍九大美女　同享齊人之福

實在是令人臉紅心跳呀…



的桃花是朵朵盛開了。

玩家必須努力博取美女的歡心。



趙心瑜

年齡：18歲

簡介：遊戲中的第一女主角，個性開朗擁有現代女性的思想，在維也納攻讀音樂課程，留學在外喝過洋墨水的她西式裝束總是吸引著路人的目光，隨父親回中國探病，願望是希望能在中國舉辦個人的第一場鋼琴演奏會



年齡：19歲

簡介：裝扮奇裝異服、行事神秘、來去飄忽不定且手段殘忍，成立秘密集會組織以扶清滅洋為其宗旨，擅用妖術媚惑眾人，年紀輕輕身負重責大任內心深處卻渴望自由，身世成謎。

年齡：17歲

簡介：外貌俏麗、個性活潑但生性驕氣，與主人翁小虎是自小是青梅竹馬，生長於宮中的她身份嬌貴舉止擁有皇室風範，對於外界甚少接觸且思想封建，對於新世界的所有事物一概不通且排斥，內心卻對外界事物擁有極大的好奇心。

年齡：18歲

簡介：外型俊俏擁有健康美，個性剛強自負、傲慢無理，自幼習武練得一身好功夫並以此自滿，對於軟弱的男性嗤之以鼻，行事衝動常不計後果，為人充滿正義感堪稱女中英豪。



陸蘭香

年齡：20歲

簡介：江南第一名伎、風塵奇女子，容貌姣好身形玲瓏有緻，芳名遠播色藝雙全，詩畫琴棋皆通曉，談吐超凡品味高，許多男性慕名而來欲一親芳澤，惟蘭香要求亦高，沒有大筆的銀兩及學識是無法獲得她的青睞。

年齡：24歲

簡介：協助大使與清廷談判開放港口事宜，另一隱藏身分是英國皇家諜報員，頭腦清晰、交際手腕高明，令男性拜倒在她石榴裙下。

年齡：30歲

簡介：日籍女子到中國定居開設溫泉澡堂，體態妖嬈豐滿風韻猶存，為人親切和善，內心深處卻隱藏一股莫名的哀愁。

年齡：22歲

簡介：為大清帝國光緒皇帝的皇后，美艷動人善妒忌，個性精明重心機，因光緒帝寵愛珍妃而長期冷落了皇后，因此隆裕皇后對珍妃懷恨在心，陰謀計畫破壞戊戌變法，不堪寂寞的她在遇到小虎之後情慾焚身一發不可收拾。

小蓮

年齡：16歲

簡介：主人翁小虎的奶媽之女兒，善解人意、認命，傳統中國小女人的溫婉性格，照料小虎的平日生活起居。



石器時代 7.5版 精靈的召喚

＊研究製造所：華義國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：華義國際　＊科技需求：Pentium I，32MB



石器時代的伊甸大陸已開啟許久，而其上的地水火風城也各自有守護精靈的存在，而魔族為了延續往後的發展，勢必將原始世界中的勇者和四大精靈給除掉。自從魔界缺口產生後，許多的魔界生物在伊甸的四周遊走，為了抵抗魔族入侵，勇者們即將討伐艾巴登，然而艾巴登的力量到底多大？瑪蕾菲雅全新的寵物力量之謎？勇者轉生的最終型態？究極技能？隱藏在追蹤者身上的強大力量？都將在石器時代《精靈的召喚》中找到答案

《精靈的召喚》將會有新的玩法

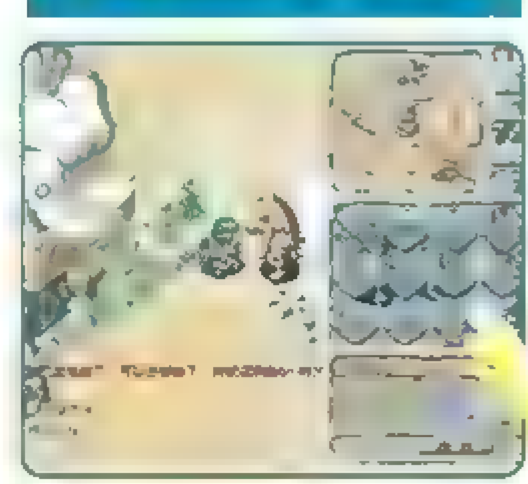
石器時代《精靈的召喚》中將會有一個全新的遊戲方式，讓玩家的互動也變成遊戲內容中的一環，透過精靈召喚系統，創造「老手帶新手」的玩法，解決老手不帶新手的問題。玩家在遊戲中昇級或調整點數時會發生精靈使者召喚的條件，精靈將會經由「召喚Call」任命你為「精靈使者」並且給予兩件道具，分別為「精靈信物」、「勇者信物」，請你找尋勇者並且完成所交付的任務。在裝備「精靈信物」後則會變成「精靈使者」，在使用「勇者信物」之後，精靈將會自動將精靈使者傳送到具有勇者資格的玩家身旁，再交付「勇者信物」給具有資格的玩家後，該玩家只要使用信物即變成勇者，並且在成為勇者後，精靈將會告知勇者所需達成的任務和條件，當雙方一起達成後，精靈使者和勇者皆可換取到一個非凡的寶物。此外，《精靈的召喚》將針對石器時代以往家族休閒的故事加以串連和交代，並且貫穿整個伊甸大陸，在故事性上以伊甸大陸主線開始至破壞讓寵物入侵的魔界之門，整個描繪出原始世界的壯闊和氣息，在《精靈的召喚》中原始人們會和眾精靈有非常密集的互動，包含寵物2轉之謎，以及最終極的人物二轉之謎都需要玩家們抽絲剝繭的一一找尋答案。而《精靈的召喚》也把經由寵物2轉的機制，讓石器時代原始的一代寵物有進化的能力強到足以抗衡二、三代寵。而寵物融合和職業技能，也將決定是否能將來自魔界的寵物擊退的要素

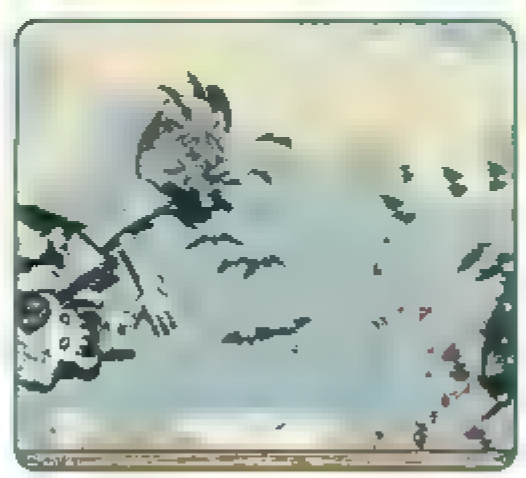


▲利用精靈使者和勇者的關係來帶領新手遊玩

加強「追蹤者」的功能

石器時代中「追蹤者」這個職業，因為技能上面出手時機上性不佳而被玩家給遺忘了，所以這次在《精靈的召喚》針對「追蹤者」做了一個大幅度的調整，「追蹤者」在《精靈的召喚》中，能夠有可能大幅提升！由於新技能「自然感應」、「號召自然」和「屬性結界」的開放，「追蹤者」在整個戰鬥中就有如一個超級後援單位，「號召自然」技能，可以號召大自然的力量，將大自然的力量轉成補HP的功用，再將所號召自然的力量，平均分配給各個玩家。就連對魔法的抗性都會因為本身的大自然力量而有所差異，加上全體性的「屬性結界」更是對抗「白狼勇士」的利器，將成為戰鬥中不可缺一的角色。另外在職業的四階技能也將會陸續開放，「魔法師」在三階的「世界末日」相對開放外，也針對目前的法術進行調整，越強的法術需要較多回合的蓄氣時間，且法術也有命中率的調整。





莊園戰將進行改進

以往莊園戰一直在石器時代中是最具代表性，藉由約戰機制，各家族可以進行家族間的攻防戰，藉由佔領莊園進行家族的稅收。雖莊園功能開設已久，但是家族莊園的功能卻無法妥善的運用並且造成許多強勢家族有獨占的趨勢，更由於約戰的弊病造成有約定輪替契約的產生。目前莊園的功能，除了特殊技能的開放提供玩家學習之外另外也收受玩家買賣特殊素材，而整個莊園功能上尚嫌不足，難以使玩家有重視莊園環境以及功能。在《精靈的召喚》中有一個大幅度個更動，家族氣勢的產生、約戰的方式和條件、莊園戰鬥週期、莊園戰後的利益等等都將有所改變。

閃擊戰 Blitzkrieg



預定推出日

＊研究製造所 NIvA[illegible] ＊遊戲類型 即時戰略 ＊販賣流通所 光譜資訊 ＊科技需求 P I [illegible] 64MB

250種戰鬥單位／充分發揮戰略構想

在閃擊戰中共超過250種不同單位可供玩家利用，像是偵察兵，可執行不可或缺的偵察行動，有如你火砲的前鋒探測員，或是當作遠距的狙擊兵。而像是工兵，他可執行大量的任務，從安置和移除地雷，到修復橋樑和建造反坦克障礙物。遊戲中的補給系統作得非常逼真，當彈藥耗盡或軍隊損傷時，你必須利用補給車往返附近的補給站帶來補給品。在真實戰爭中，後勤學可是最基本的考量，而且控制這些補給站也是非常重要的事情。此外閃擊戰的空中支援處理的非常好，當你呼叫空中支援，飛機圖示會填滿，然後你可以選擇想派出的飛機類型。明智而審慎的運用空中武力是必要的，依據著你首先會派哪種飛機出擊，若你決定先進行一項轟炸任務，讓你的對手選擇派出戰鬥機，那麼你也許得寄出陣亡通知單給轟炸機組員的親人了。



各式各樣的兵種可供你在戰場中運用

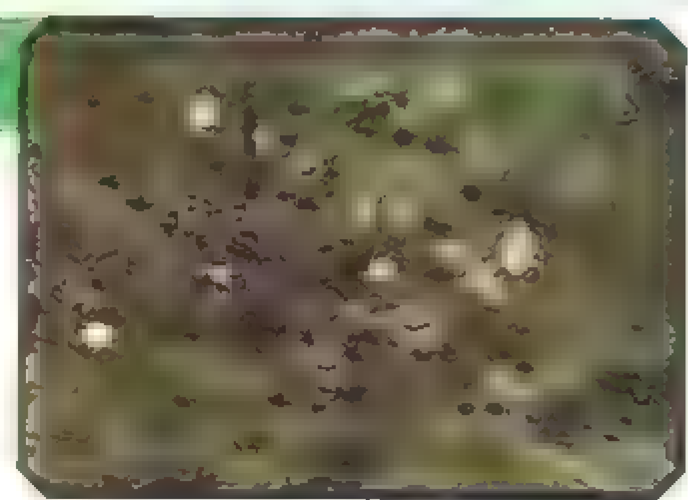
超逼真場景模擬／猶如親自置身戰場

遊戲中針對戰鬥單位的處理可以說是一絲不苟，讓你能夠區別同款底座但不同變型的裝甲車。小鎮有著不一樣的地理精圖區，代表該地區的建築學。地形繪圖也很傑出，從繁茂的森林、太陽烘烤沙漠和冰霜凍原。如此華美的設計，讓你幾乎身歷其境感受天氣的影響。圖形處理上還引入了正當的爆炸動畫，看著你的坦克砲塔受到未先警覺的反坦克砲猛烈開火，看著建築物在你的[illegible]變成[illegible]。遊戲中每樣物件都是可以破壞的，當觀[illegible]不再是一[illegible]，[illegible]森林或[illegible]子飛舞的[illegible]。[illegible]你的[illegible]，還有更多生動的[illegible]細節，像是[illegible]，或是[illegible]數學上的秘密…

長久以來即時戰略遊戲已經深陷於一套慣例之中，老套的基地建設與資源生產，讓這類型的遊戲都變成強調繪圖表現而非遊戲性了。事實上，現今即時戰略遊戲中的"戰略"成份，幾乎在遊戲中已經找不到了！近期由CDV出品的「閃擊戰」，由於其強調的是戰術與軍隊調度，而非經濟上的微觀管理，成功地把"戰略"給帶回來了。喜愛這類型遊戲的玩家，千萬不可錯過喔！

精細編輯器／讓你創造想像戰役

閃擊戰中包含了一份精細的地圖編輯器和資源編輯器。這些工具讓你得以自由重製任何你喜歡的，平或困難的戰役，保證讓你持續好幾週在閃擊戰中獲得大量的樂趣。地圖編輯器可以產生任何戰場，不論是根據歷史或純粹想像，像是利用資源編輯器，產生稀有武器或大戰時研究發展過卻未用於戰場的原型武器…曾經想過德國空軍那些瘋狂的秘密飛機嗎？那麼，你可以嘗試試著建造它們了，這都要感謝編輯器讓你玩一場「假如」的戰役，像是「假如德國製造出一架超級轟炸機？」或其它讓你納悶的情節。這樣強大的編輯功能，大大的增加了閃擊戰這個遊戲的耐玩性，絕對會讓玩家樂此不疲的。



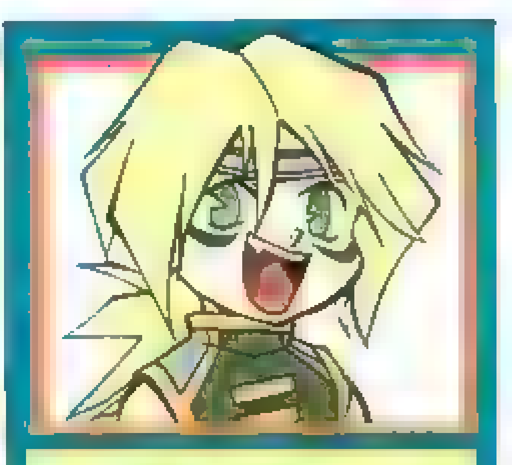
逼真的戰場效果，地上的彈坑栩栩如生！



強棒麻將

預定推出日

＊研究製造所　極真科技　＊販賣流通所　天宋科技　＊遊戲類型　益智博弈　＊科技需求　P3 366、128MB



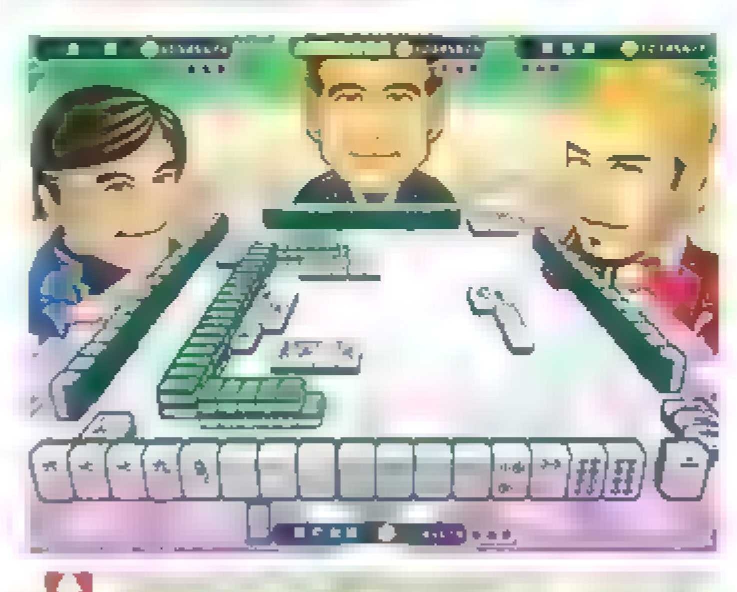
漫長的暑假，大家都躲在家裡吹著冷氣，除了無奈的看著電視機裡轉播熱鬧的奧運棒球以外，就是乖乖的玩電腦遊戲了！這裡有一個機會，讓你與朋友一起來參與熱鬧的棒球遊戲，還可以一邊打麻將一邊組隊對抗棒球賽喔！到底哪些電腦遊戲才是真正又好玩又能做到這一點的呢？不多說，當然是《強棒麻將》囉！^^

世界眾明星齊聚一堂

強棒麻將將為你找出來自各領域的明星陪你打棒球，其中包括全球知名的足球明星，不但是英俊挺拔，而且進攻手段迅雷不及掩耳，總在不經意的時候取得驚人成績的貝客漢外，還有嬌縱千金，冷若冰霜。外表冷漠內心狂野，集聰明美貌一身，連阿湯哥都曾經敗倒在她的石榴裙下令人頓時失去提防的妮可潔嫚！

當然，擔任過敵後間諜，溫文儒雅。牌桌上經常深入敵營如入無人之境，所以又號007的皮爾斯布洛思南也會到場！而功夫高手，膽大心細。打起牌來談笑風生，所以在牌桌上很受大眾歡迎的好萊塢華人巨星乘龍絕對不會缺席！

另外還有精通劍術，老謀深算。運籌帷幄輕鬆自在，屬於謹慎樂觀、穩定型的那一種老牌英國演員史恩康那萊！虎膽妙算，球技一流。牌桌上十分專注，只要一出手，就知有沒有...的阿湯哥湯姆克魯斯！刁蠻殺手，倔強脾氣。缺乏經驗但是學習力很強　武功高強、不可忽視，打起牌來不但臥虎藏龍又是女性英雄的章子宜！棒球明星，喜歡騎車到處跑，除此之外‥怎麼說呢？好yeah一條啦！就是最勁爆的本土棒球天王陳▫▫等……！都是一時之選，足以陪你度過慢慢的盛夏！！



一邊打麻將兼比賽



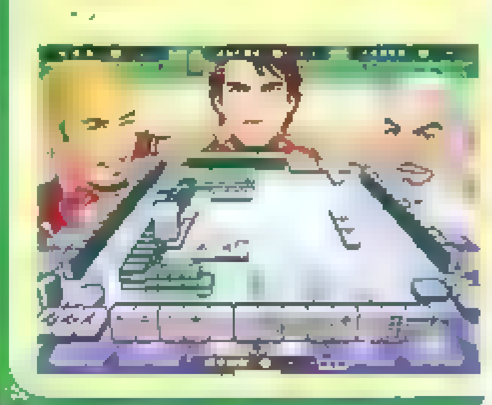
還有哪些強棒麻將的殺手特色呢？當然，打麻將只是過程，最重要的是打棒球的終極目標！原則上，你必須從這些明星中挑選組成的「世界明星隊」挑戰「世界冠軍隊」，透過打麻將的方式，一局一局的對抗！也就是說，牌桌上有兩隊相互對抗，從第一局激戰到第九局，每次上場的打擊者從好球壞球開始打。當我隊放砲時，就可以看到對方因此而四壞球保送上壘！等到壘上都是對方的跑壘員而對方正好自摸時，就會擊出滿貫全壘打喔！



你可以看到因為麻將桌上的小瑕疵，搞得影響到棒球賽進展喔！眼睜睜看著對方球隊因為自己的　時疏失而頻頻得分，真是令人緊張極啦！

電腦待命中　隨時上場

如果人數不足怎麼辦？沒關係，強棒麻將中可以設定電腦來湊合，絕對不會讓你有三缺一的遺憾！打到一半時，也可以按F5拜託電腦上場幫你ㄍㄧㄥ一下，這個臨危授命的傢伙是絕對不會有怨言的喔！　只是也不保證一定會讓你賺錢的啦！都說是人工智慧不是作弊了



讓你無遠弗屆的連線玩麻將



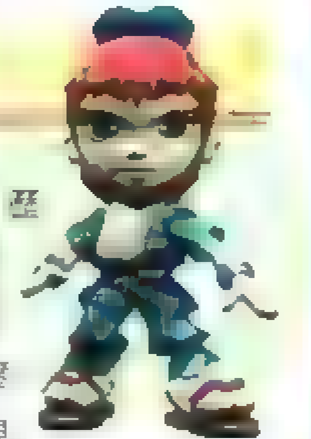
大富翁之大唐英雄遊江南

＊研究製造所：光譜科技　＊遊戲類型：益智　＊販賣流通所：光譜科技　＊科技需求：PIII 350，64 MB RAM



四大場景 任玩家漫遊

遊戲採用Q版卡通的美術風格，極力追求畫面的美麗精緻，場景中有許多的設定動畫（包括水面，某些建築的附屬物件），讓整個遊戲畫面更活躍。遊戲中一共有四幅場景，包括古都長安，西南風情，天堂蘇杭和大漠西北，四幅場景各具特色，每一幅場景都有自己獨特的人文風景等（例如長安的兵馬俑、華清池、蘇杭的太湖、西南的竹海等等），遊覽名勝古跡後都會出現有關於該地點的介紹，之後還會出現一系列各方面（歷史、地理等）的小知識問題，玩家回答正確後還會得到額外的獎勵，從另一個角度說也會增加玩家的知識與見聞。遊戲中的4個場景也都有該地區不同的特產買賣，詳細的特產介紹，會讓玩家更加深刻領略到各地的風土文化，每個場景也都可以由玩家自由選擇四首各具風格的音樂作為遊戲的背景音樂。遊戲中的主人公一共採用了隋唐時期的1位人物，他們分別是李元霸、羅成、秦瓊、程咬金、裴元慶、尉遲恭以及她們的一位女人，每個主角都有不同性格類型的語音配置，讓遊戲更加的生動，另外還有其他NPC，包括商店老闆、魔術師以及其他關於任務情節的人物。





遊戲採取3D兼Q版的風格

兩種不同的 勝利方式

遊戲中有兩種方式可以取得勝利。第一，別的玩家因為金錢為零後全部被淘汰出局。第二，一方獲得了所有的特殊情節道具－人物卡片，在遊戲中，如果一個玩家首先滿足了上述兩個條件中的一個，那麼該玩家將取得勝利。所以在遊戲中每個玩家都要首先確定自己的發展方式，並且在自己努力爭取勝利的同時透過各種手段去阻礙別的玩家，以爭取自己最先達到遊戲勝利的要求。總的說來，運氣、周密的計畫、對不利局面的隨機應變以及在正常狀態和挑戰狀態中的小技巧運用等因素相結合才能取得遊戲的勝利。遊戲中從各方面都襯托出一種輕快幽默的氣氛，而且遊戲節奏較慢，讓玩家在玩遊戲的時候會感到身心放鬆，真正的是享受遊戲帶來的樂趣。遊戲中也精心設定了兩款對抗性小遊戲，並且小遊戲成功與否也會決定遊戲的勝負如何。遊戲支援2～8人的區網聯機功能。



大富翁必有的「機會、命運」是不會少的

《大富翁之大唐英雄遊江南》是一款大富翁類型休閒益智的遊戲，遊戲是採用隋唐時期的著名人物作為遊戲的主人公，採用中國最具有特色的城市和地區作為遊戲場景，整個遊戲在一種輕鬆活躍的氣氛中進行，與大富翁不同的是，主人公必須發展遊戲中的各個NPC情節支線才能順利的進行遊戲，並且在遊戲中還透過挑戰的方式可以讓各主人公直接對抗



遊戲中有各種道具卡可供使用

道具介紹

1 一般類

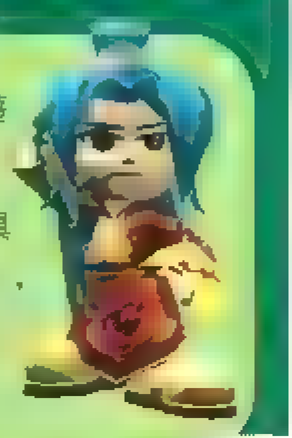
一般類道具包括升值令，炸彈，禁止路牌等玩家可以自由使用，在商店可以買到的道具。

2 特殊類

特殊類道具包括勇氣令、福氣令、智慧令、挑戰令以及十五張卡片等道具，此類道具不能在商店買到，並且很多不能由玩家直接使用。這些道具在遊戲中有很重要的作用。

3 比武道具類：

此類道具專門為遊戲的一大特色挑戰設定，有豐富的比武道具在挑戰中會大戰上風，此類道具可以在商店買到。



大航海家3 PATRICIAN

預定推出日 6月

*研究製造所：Ascaron　*遊戲類型：策略經營　*販賣流通所：光譜資訊　*科技需求：PII-233 32MB



《大航海家3》(Patrician III)是德國著名遊戲公司Ascaron的最新力作，對推廣策略類型遊戲始終不遺餘力的光譜資訊在推出叫好又叫座的《海商王》之後，決定將更具深度與內涵的《大航海家III》介紹給各位玩家。目前正在為遊戲進行中文化改版的工作，預計在6月時發行國際中文版。

[illegible]用四種不同用途的船隻

船隻既然是海上貿易最主要的工具，當然也最值得對它們有更多的了解。在《大航海家III》中的船隻只分為四種：小船、快船、貨船以及大船。這四種船的差別只在於船隻的載運量以及船體堅硬程度有所不同。像小船與快船就因為載運量比較小，所以適合深入各個河道進行貿易，而貨船與大船因為載運量比較大，船體也比較堅固，所以比較適合長途與遠洋的貿易。除此之外，一開始的船是沒有辦法設置任何武器的，在裝設武器之前必須先將船體升級，遊戲中每一種船都可以升級兩次，每升級一次，船上裝載武器的空間就會增加，但是相對的，能夠載運貨物的空間就會相對變小，如何在升級與不升級之間做取捨，則有賴各位玩家的判斷。比較好的方式是：組成船隊，讓船隊裡有的船專門負責載運貨物，而有的船則專職護衛，如此一來便能兼顧貨物的載運量以及安全性。



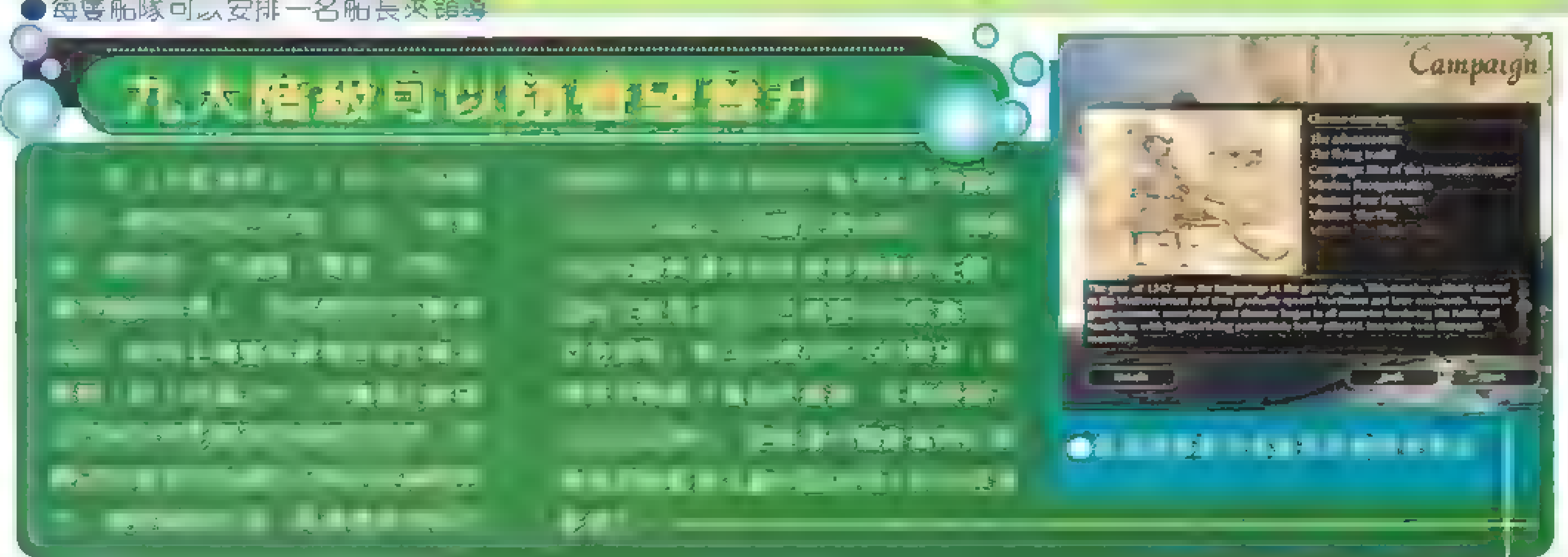
●船隊當中有些負責載貨，有些負責護衛

稀有的船長是發展中不可或缺的人才

[illegible]《大航海家III》的船隊組成條件比較高：在組成船隊之前，你必須要先有一艘旗艦——這艘船可以算是船隊中的領導船，同時這艘旗艦所配備的武器要到達一定的強度。而要成為旗艦的船隻最主要就是要有一位船長，但是在遊戲中，船長可以說是稀有而珍貴的專門人才。要遇到一位船長，除了要有錢，更要有絕佳的運氣。如果在酒館中有失業的船長問你需不需要他替你效勞，只要有足夠的金錢，不要懷疑，趕緊僱用他吧，以免往後想成立一個船隊時卻碰到沒有旗艦的窘境。另外，只要有船長率領的船隻或船隊就會得到他特殊能力的加分，不同的船長其特殊能力也不同，像是有的船長能讓船隊的行駛速度比較快，而有的船長則會自行帶領船隊避過突然出現的暴風雨以及冰山等海上障礙。如果暫時沒有辦法自行組成船隊也不要緊，遊戲中到處都有船隊可以讓你加入。在遊戲的初期加入別人的船隊絕對是一項值得採行的有用投資！



●每支船隊可以安排一名船長來領導



荒野大西部 養牛人家

指定推出中

＊研究製造所 JoWooD　＊販賣流通所 聯洲數位　＊遊戲類型 模擬經營　＊科技需求 PII 600、128MB



遊戲中的人物角色

牛仔

如果農場沒有牛仔會是怎樣？有一點是可以肯定的，農場不會生存下去。牛仔可以照看牧群，保護農場，或在玩家的指令下攻擊其他農場。實際上，牛仔是整個農場最重要的齒輪。牛仔在遊戲裏經驗值會不斷增加。在遊戲開始，所有的牛仔都沒有經驗。每天，如果不是待在農場的房子裏，而是在牧場，城鎮上或運輸中，牛仔就會獲得一個經驗點數。經驗點數越高，等級越高，所擁有的能力越強。

畜牧專家

畜牧專家是對於牛隻飼養非常熟練的牛仔。雇傭這些專家比雇傭普通的牛仔花費貴很多。

槍手

槍手也可以被稱為"超級牛仔"。在飼養長角牛方面，他們並不是最厲害的人，但是在使用手槍方面，卻是無人能敵。如果打算圍捕某些罪犯、懲罰競爭對手或保衛牧場不受襲擊時，槍手就非常有用。

獵狼人

獵狼人天生孤獨。當玩家雇傭一個獵狼人的時候，他會騎馬來到農場，並住進主要住宅。他會在那裏一直等到牧群受到襲擊，然後他就會跳上馬鞍，跑出農場。他會一直等到所有進攻的狼群被消滅了才走的。如果他的精力水平有所下降，把他送回農場休息就能恢復。

匪徒

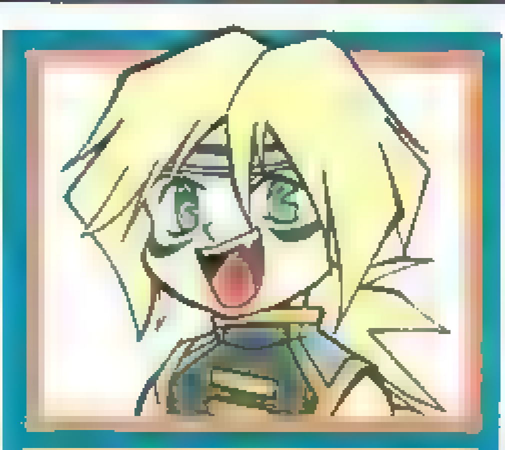
匪徒搶劫銀行或驛站，隨著搶劫次數的增加，匪徒懸賞金額也增加。玩家可以隨時在城鎮中的治安處查到懸賞金額。如果金額足夠高，賞金獵人會來到城鎮，對罪犯窮追不捨，直到抓獲。當然，玩家不用等到這些專門的人來了才抓捕，只要抓到匪徒自己就能得到獎金。如果在牧場上看到可疑的人物就對他們射擊，抓到匪徒可是有豐厚的賞金可以拿。

賞金獵人

如果在當地，抓到匪徒有鉅額獎金的話，很快就會有許多賞金獵人出現。所以，如果玩家想自己取得賞金的話，就要和專業對手競爭了。

偷馬賊

偷馬賊是個大麻煩。他們悄悄的摸進牧場，偷走最好的牛隻。要堅決果斷的消滅他們，必須派最厲害的手下追蹤他們。



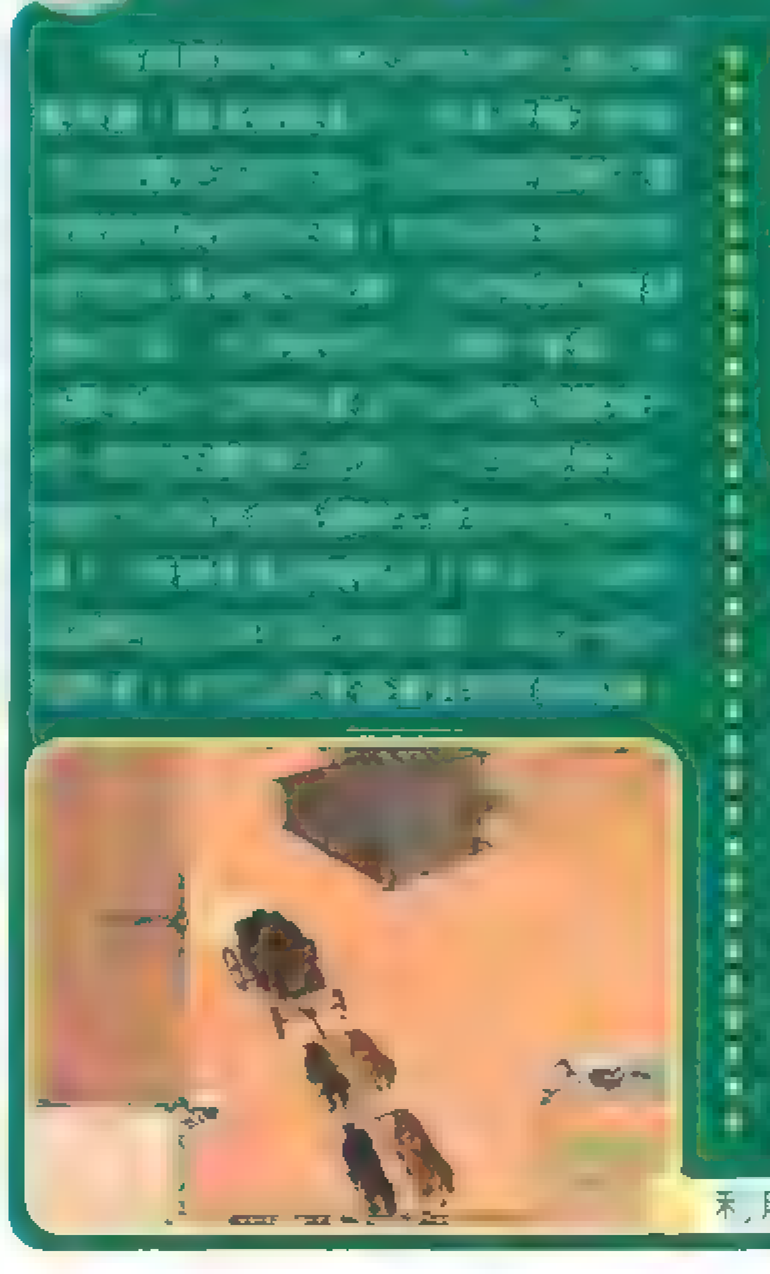
想要征服大西部，必須先熟悉環境，《荒野大西部～養牛人家》遊戲中有許多不同的人物角色，所以了解他們就是玩家必須要掌控的重點，接下來[illegible]一牛隻的販售，這樣才容易擴大農場的規模，成為西部傳奇精采的一部份，底下將為玩家一一介紹。

販賣牛隻來擴充農場

[illegible]



如果牛仔人數不足，可是會手忙腳亂的

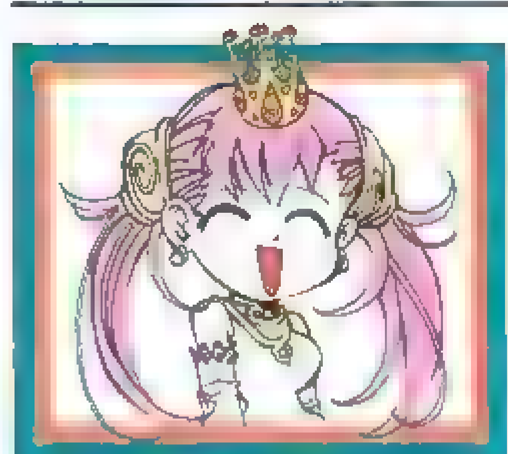


利用馬車將牛隻運送到城鎮販賣

特勤機甲隊六



＊研究製造所：工畫堂　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：射擊戰略　＊科技需求：PPIII 8 0、25 MB



瞬違已久的《特勤機甲隊》又要再次出征囉！！而且這次的變革相當大哦！除了由2D畫面轉為3D畫面之外，遊戲進行方式也改成以第一人稱射擊為主，大大增加戰場上的臨場感，不過最令玩家期待的也許是那眾多的「女性角色」吧！不但各個擁有天使般的臉孔、魔鬼般的身材之外，渾身散發出的巾幗英雄氣勢，更是迷倒不少的玩家哦！！

全3D模擬戰鬥 臨場感百分百

為了十週年慶而生的《特勤機甲隊六代》，一改過去的2D平面系統，將遊戲一變為全3D畫面，而且這次玩家不再是掌控全局的指揮者，而是以隊長的身份親自上場戰鬥，背追式的視角，彷如玩家真的自己坐在駕駛艙裡，手握操縱桿，增添臨場戰鬥的緊迫真實感。在背追式視角的玩家眼前，機械人、戰車、飛機，天上飛的、地上走的，全部彷若真實世界，玩家看到的飛空部隊是在玩家面前的上空拿著狙擊槍對玩家掃射，飛彈彷如當真迎面射向坐在電腦前的玩家。



↑這是任務完成的勝利畫面

↑3D場景是不是更逼真、更刺激了呢?!

自由武裝系統 打造理想機械人



如果美麗的女性駕駛員們是吸引玩家購買特勤機甲隊的因素，那麼，為機械人自由裝備武器，便是特勤機甲隊獲得好評持續推出的重要因素。遊戲中的機械人分成戰鬥攻擊型、強襲型、偵查型等多種不同機型，每種機械人都有不少戰鬥武器可以更換，手榴彈、加農砲、衝鋒槍，高科技武器應有盡有。當然，武器的選擇不是單純憑靠個人喜好決定的，必須考慮武器、機械人和駕駛員之間的特性，與戰場的應用，再好的武器，交給不擅長使用的人，只能落得浪費的下場。

射擊結合戰略 反應機智大考驗



＋射擊為主 戰略為輔＋

↑哇！！這些可都是集美麗、勇氣、智慧於一身的女性哦！！



↑解說員提供的情報不一定準確，但卻是供參考的重要依據。

即使本代遊戲改為射擊模式，工畫堂還是沒有忘記，《特勤機甲隊》是個戰略遊戲，不是單純掃射敵人的[illegible]

魔力泡泡龍─秘石之傳說

預定推出日 7月

＊研究製造所：集英科技　＊遊戲類型：益智　＊販賣流通所　集英科技　＊科技需求　P3 800、64MB

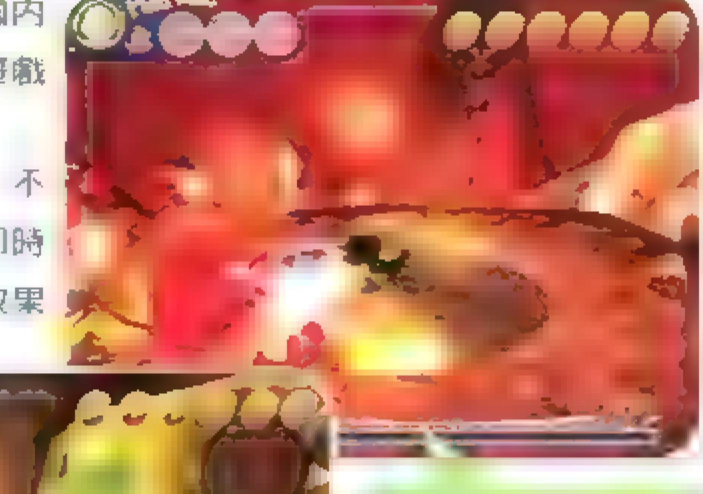


熟悉的玩法、新鮮的體驗

沒錯，現在就一起來延續這個親切的話題吧！國內的集英科技即將推出一款融合經典加創新的新概念遊戲─《魔力泡泡龍 秘石之傳說》。

遊戲中保留泡泡龍的遊戲風格，自然不在話下。不同的是，拜資訊科技成熟之賜，本遊戲完全使用全即時3D的技術來製作。因此不論在動作的流暢度、特殊效果及立體視角的轉換，均能有極佳的表現。

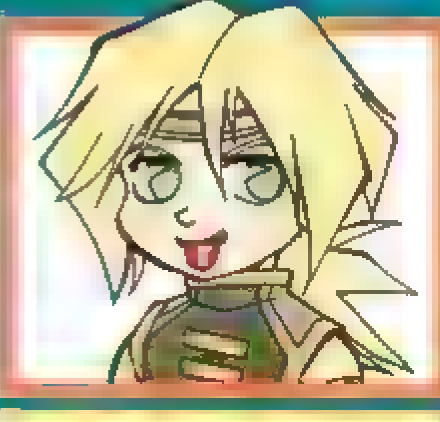
魔力泡泡龍的玩法超Easy，玩家只要操作手中的泡泡龍，利用嘴裏吐出的包泡為武器將怪物包覆起來，再將泡泡一腳踢開，怪物死亡時將掉出食物。依此方法將畫面中的怪物逐一清除，以達成過關條件。





對抗大魔王：小蝦米對大鯨魚

泡泡龍系列中的加強泡泡



從嘴巴吐出泡泡，包住眼前的各種怪物，再狠狠的踹牠一腳，在怪物死亡的同時，身上就會掉出美味的食物…，就是這麼簡單又熟悉的樂趣，是否讓你開始回味起來了呢？雖然3D遊戲在個人電腦上早已普及多時，[illegible]有趣的題材中，這可是國內第一次喔！而且聽說售價也不是很高。看[illegible]戲畫面，嗯…真想立刻體驗啊！

獨特的3D圓筒環狀場景

本遊戲為突出即時3D的特色，特別獨創設計出「圓筒環狀」的場景。在遊戲世界中，玩家所操縱的角色將身在一個圓環狀的世界裏冒險，一邊繞著上下相通、左右相連的圓圈；一邊和不同的怪物較量，在有限的場景中創造出無限的迂迴空間。此外，不定時還可利用特殊道具的輔助，來增加過關的樂趣。

值得一提的是：在遊戲進行當中，玩家可以自由決定目前的攝影機上下視角位置，開放這一項設計不僅可以自定喜歡的遊戲視角，還可以隨時觀察四周的場景和敵人。因此場景視野可以說是無限寬廣！



跳起來，狠狠的往下踩

決定自己喜歡的遊戲視角

冒險途中的食物與道具

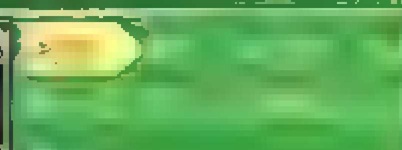
打死怪物們後，就可以開心的收集牠們所掉出來的食物了。吃到食物便可以增加分數，當分數累積超過6位數時可以增加一個1UP哦！這些豐富的食物雖然各有不同，但其實差異只有分數的不同而已，因此大家可不能偏食呦！





蘋果30	草莓30	西瓜50	蛋糕50	吐司50
漢堡80	雪糕80	火腿100	牛奶100	拉麵100

除了增加分數的食物之外，[illegible]

[illegible]



時鐘：時間會暫停15秒，趁這段時間好好修理怪物吧！



王冠：得到王冠馬上就增加分數10000分。



[illegible]

越南1967





＊研究製造所：Guerrilla　＊販賣流通所：Atari 英寶格　＊遊戲類型：第一人稱動作射擊　＊科技需求：Pentium III 1GHz、512MB RAM

2004年的第一人稱[illegible]目，有取材自科幻題材，也有戰爭題材的，而這款《越南1967》也是一款第一人稱射擊遊戲，不過遊戲的主要作戰地點以東亞的越南為主，也就是所謂的「越戰」為背景，在密密麻麻的叢林當中，玩家必須想辦法生存下來，而且還要完成所交付的任務

敵人神出鬼沒的越南戰場

《越南1967》的主要故事背景建立在美軍和越南的戰爭當中，玩家扮演美軍派遣的作戰部隊其中一名隊員，在越南的山地樹林間作戰。而在真正的歷史中，美軍當初對戰越南會損失慘重，就是因為越南軍隊擅長叢林作戰，以神出鬼沒的戰鬥方式，消滅了不少美軍士兵，而在遊戲裡就和歷史相同，玩家在越南的叢林裡，往往很難察覺躲在隱蔽處的越南敵軍，只有等到對方開火，或是友軍的偵查兵發現，否則通常玩家都會被先擊中好幾發後才知道敵人的所在，在某些關卡當中，玩家也會有隊友，當玩家和隊友隱密的進行任務時，常常都會在認為無聲無息的進攻中被狙殺，有時候，當玩家跟在隊友後面前進時，還會看到前面的隊友莫名其妙陣亡，所以到最後可能只剩下玩家一個人存活，所以其實存活下來才是最大的任務！



叢林戰爭中
[illegible]機

極為血腥的一款遊戲

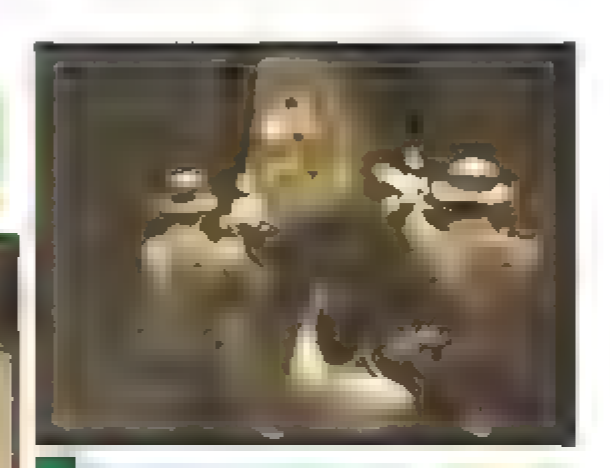
一般來說，FPS類型的遊戲都會有幾個特點，就是狠壞、暴力、痛快，當然《越南1967》也不例外，遊戲的任務雖然不簡單，不過遊戲的內容可不平靜的暴力和血腥，當玩家在作戰時，看到隊友被殺害時所飛出來的鮮血，或是被炸彈炸成血肉模糊的情景，玩家可能會吃不下飯，除了在作戰時的暴力畫面之外，遊戲的許多場景大多在叢林當中，但是也有在越南城市和村落裡的場景，在某些場景當中，玩家還會看到許多被處死的美軍屍體隨風飄盪，而在戰爭時的哀嚎聲都會深深刺進玩家的心，以戰爭類型的FPS遊戲來說，《越南1967》算是相當優異和血腥的一款第一人稱射擊遊戲。在《越南1967》當中，大部分的關卡都在叢林或樹林裡，在這些關卡當中，玩家要看到敵人是相當困難的，不過如果玩家的喇叭和音效卡夠好的話，玩家不妨把遊戲裡的音效擬真度開到最高，有支援創巨EAX系統的話更好，因為在遊戲裡，聽聲辨位變的相當重要，雖然越南敵軍躲藏的很好，但難免還是會有聲音，像是草叢被碰觸的聲音和細微的腳步聲，即使玩家真的沒辦法聽到這些聲音，在越南士兵攻擊時，玩家除了用眼睛看射擊出來的火光位置，也可以「聽」槍聲的方向以便殺敵，如果玩家沒有練就這一身本領的話，在叢林戰爭當中可能會死的相當快喔！



[illegible]

困難重重的各種任務

當玩家好不容易可以在越南的戰爭中生存下來，別忘了還得完成遊戲每一個關卡所派遣給你的任務，這些任務大部分都為攻擊某些地點的敵軍碉堡、據點等，不論是每一種任務的難度都相當高，因為加上前面所提到的戰爭地點的困境，還得完成任務，真是難上加難，而也有少部分的任務是滲透進入敵軍基地，基本上遊戲裡的任務都是要安靜無聲的進行，因為在越南的叢林裡，只要先出聲的大概都會死很慘，而在戰爭類型的FPS類型遊戲裡，《越南1967》算是難度相當高的一款，除了要聽聲辨位、完成任務，幾乎每一個關卡的越南敵軍都相當多，通常他們都會以人海戰術進攻過來，即使是人海戰術，也都躲藏的超隱密，在城市戰當中還好，玩家也可以躲在建築物裡，不過在叢林戰當中，玩家不論怎麼躲，還是不會比越南士兵高明，而且都會先被發現狙殺，喜歡戰爭類型FPS遊戲的玩家，絕對不能錯過《越南1967》！



[illegible]的巷戰

上海城市賽車 Shanghai Street Racer

預定推出日

＊研究製造所　Team6 game studios　＊遊戲類型　賽車競速　＊販賣代理所　美思達達 昌茂科技　＊科技需求　P 750 Mhz・256 MB RAM

以上海城市街景為背景

以上海街頭為賽道的《上海城市賽車》，玩家可以在遊戲畫面中看到許多親切的中文招牌，遊戲中處處充斥著中國文字，讓人不禁懷疑這是否是中國人創作的賽車遊戲，上海是個大商港，因此也很容易的接受西方的文化，所以整個上海的建築風格可說是中西合併，遊戲中不僅可以看到中國風味的傳統房舍之外（例如：廟宇），巴洛克建築的教堂和高聳入雲霄的摩天大樓也在遊戲中也可以欣賞到，也因此這款遊戲不僅僅是一款賽車遊戲，它還是一款令人充滿親切感並且能欣賞上海風情的精緻遊戲，就請您體驗賽車的刺激感和欣賞美麗的上海景色。



遊戲中有許多上海著名場景



今天，你終於通過了駕駛測驗，並且獲得你的駕駛執照，你準備好要拿著剛到手的駕照到街頭來場瘋狂賽車嗎？有位朋友十分信任你的駕駛技術，並且願意送一輛你想要的車子給你，只要你參加地下街頭賽車，隨著你獲勝的場次越多，更多的車輛就可供你選擇，你能夠成為上海街頭賽車的新霸主嗎？



如同真實般的繪圖引擎

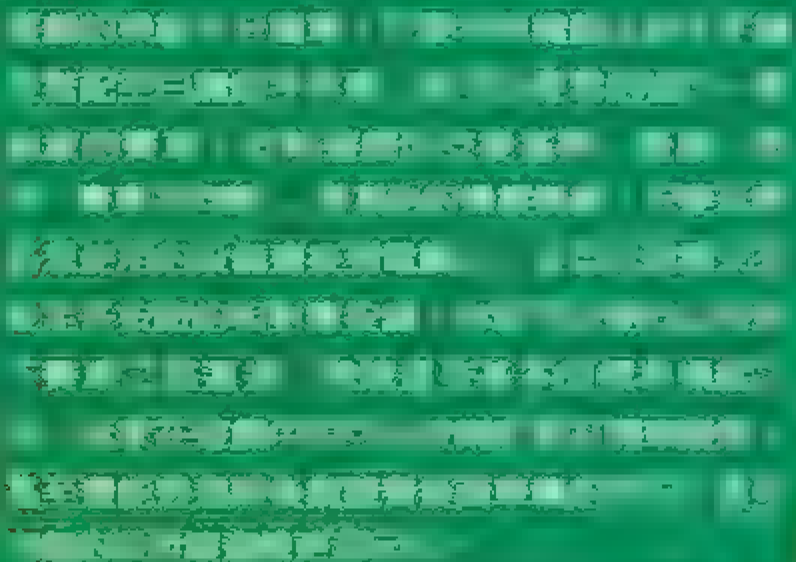
遊戲的繪圖引擎功能強大，不僅將車輛和背景物件描繪的如同真實一般，連車輛上反射陽光的金屬光澤也讓人讚為觀止，當直對太陽行駛時，耀眼的光芒反射旁大樓的玻璃發出閃閃光芒，會使人睜不開雙眼[illegible]分[illegible]，除此之外，輪胎和地面摩擦產生的聲響、[illegible]甚至會令人不禁懷疑是否聞到橡膠味。由功能強大的3D引擎[illegible]成的物件，不僅讓真實感讓遊戲的樂趣加倍，玩家在遊戲中駕駛車輛比賽，[illegible]路上的所有物件都是可以任意撞毀的，你可以[illegible]路上將所有的號誌燈撞倒，也可以[illegible]，[illegible]，就讓我們一路狂撞到終點[illegible]吧！

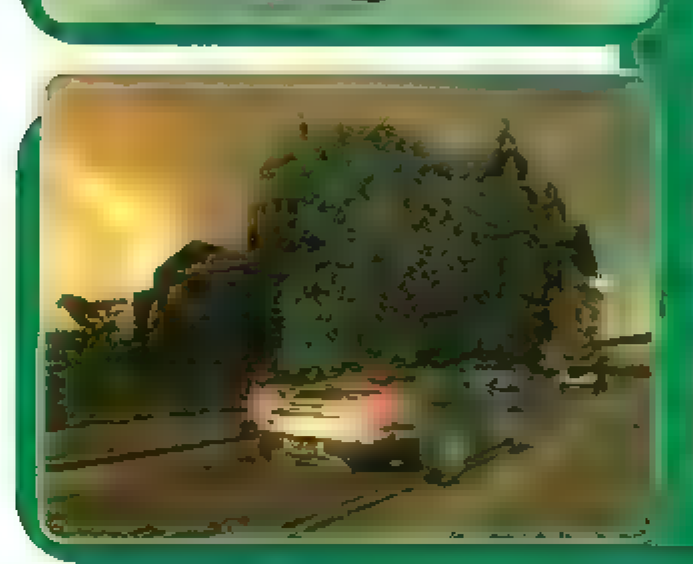
太陽的反光如同真實一樣刺眼

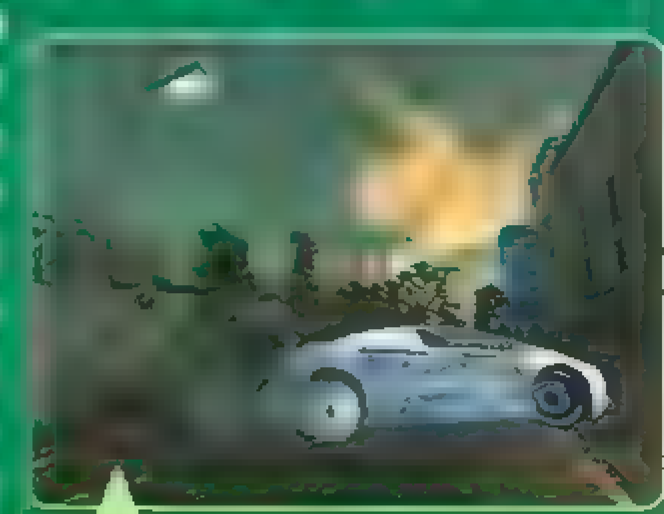


分為單人模式和多人模式

[illegible]時間競賽[illegible]定時間內完成比賽。[illegible]比賽，冠軍賽也可以說是故事模式了，不斷的過關斬將[illegible]





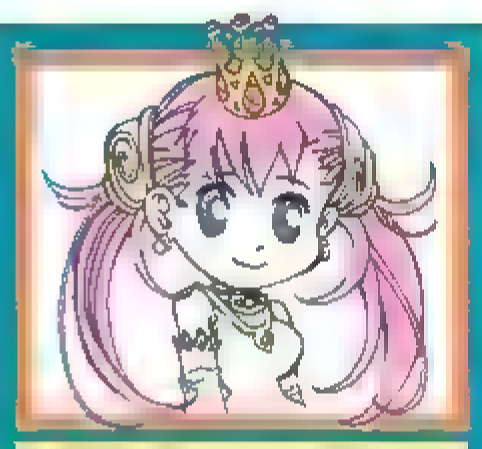


充滿中國風的龍形車身貼紙

特洛伊─木馬屠城記 Battle for Troy

預定推出日

＊研究製造所：THQ　＊遊戲類型：策略遊戲　＊販賣流通所：美思捷達/昌首　＊科技需求：PIII-600、128MB



帕里斯，特洛伊王國的國王，他竊取了海倫的心和靈魂，而海倫是斯巴達王國的皇后，感到極度憤怒和羞愧的斯巴達國王米那羅斯於是決定出兵攻打特洛伊，他聯合了希臘各城邦的力量兵臨特洛伊要求把海倫還給他，兩大傳奇的國家正在爆發戰爭的邊緣，為了一個女人，一場血流成河的戰爭將因此展開。如此淒美、壯闊的悲劇史詩，相信不少人也都被他吸引而感動了吧！！

浩大的戰爭場面 龐大的軍事陣容

遊戲可容納眾多的士兵在地圖上進行會戰，可以想見各兵種兵戎相見時的火爆場面，遊戲可讓數以百計的戰鬥單位相互廝殺，戰況的激烈不難預料，同時戰場上也存在很多有價值的寶物，除了在地圖上和敵人進行戰鬥外，你也別忘了進行偵查尋寶的功能，金錢可以幫助你擴充軍備，寶物可以增加你的實力甚至給予敵人致命打擊，一場發生在諸神戰爭時代的兵戎交接就此揭開序幕。另外，遊戲中每個陣營各計有9種戰鬥單位，這些戰鬥單位是幫助你取得勝利的最大功臣，請仔細的指揮他們，能夠指揮的單位有：長矛兵、劍士、弓箭手、騎兵、治療師…等，因時制宜採用正確的部隊來戰鬥將讓你事半功倍，準備好進入木馬中深入敵境後給予敵人迎頭痛擊了嗎？亦或者你已經做好準備要讓木馬自投羅網呢？



遊戲中有多種戰場上的重要兵種供玩家派遣

重回史詩現場 體驗帶兵遣將的快感



出真強大的軍力

特洛伊─木馬屠城是以荷馬的不朽史詩來加以設計的遊戲，公元前1193年發生的偉大戰爭藉由遊戲重現在玩家的面前，遊戲中你可以選擇希臘陣營或是特洛伊陣營，每個陣營有8個關卡可供挑戰，想要體驗木馬屠城的計謀，替國王討回遭受羞辱的公道，就請選擇希臘陣營，若是玩家想改變歷史讓特洛伊王和海倫能在一起，抵抗希臘帝國的入侵，特洛伊陣營就是你的不二選擇，你必須在遼闊的地圖上和敵軍進行生死搏鬥，善用各兵種來贏得最後的勝利。另外，為了要獲得更強力的戰鬥兵種，玩家在遊戲中還必須要發展城鎮，建造兵營讓你可以生產劍士、長矛兵，在金錢許可的情況下，建立多個軍營同時生產士兵可以讓你在短時間之內聚集強大的兵力，不同兵種需求的房舍各不相同，所以玩家必須作全面性的考量才能夠贏得最後的勝利。

畫面3D擬真化 人物Q版逗趣化





虎門奇俠

「世上盡多薄倖人，仗義每多屠狗輩」

一段發生在林則徐禁煙運動時的俠義情仇

彼將使多情男子徐承恩叱咤風雲？

抑或與心愛人廝守終生？

青燈頓悟出世，孤獨一生？

近期推出 敬請期待

1.中國……色彩！

2.多支線多結局的劇情發展模式……！

3.修練不同武術……行走江湖！

4.兩種武器冶煉系統……不到的神兵利器！

研發 斯普軟件

代理發行



天泉科技有限公司

Tel 02-29662546 www.progamen.com.tw

雅典奧運棒球賽隆重登場！
炎炎暑假作何消遣？
國際巨星陪您打棒球麻將！

強棒麻將®

HOMERUN MAHJONG

共同開發



極真科技

天泉科技有限公司
Tel 02-29682546 www.progamon.com.tw



繼魔獸3之後另一值得注目鉅作
奇幻的魔法畢業生是否能拯救世界回復和平?
Battle Mages
精靈傳說
1.豐富的多支線故事劇情發展
2.運作中的世界情勢影響你的故事發展
3.五大種族,各自擁有其獨特風格及戰力
5.結合即時戰略與角色扮演的遊戲特色
RTS + RPG
中文奇幻魔法世界
8月登場
TARGEM GAMES
ATARI
RAILROAD TYCOON 3
鐵路大亨
3
BINK
A TAKE-TWO COMPANY
ATARI

鐵路大亨 3

中文版

RAILROAD TYCOON 3

鐵路公司人力募集公告

汗草不好者！勿試！

- 工作地點：需配合出差到世界各地
- 上班日期：7月8日
- 自備工具：個人電腦一組
- 有RRT1,2的工作經驗更好，若首無亦可

- 工作內容：

本公司全面採取3D環境建立、用心經營，真心對待每一位客戶與員工
所有的工作環境已全面改為「中文化」環境，不再讓員工為了A B C而困擾
本公司有多樣化的職務範圍，保證在這可以做為你永久的工作職場，
到世界各地作市場開發與規劃的經營挑戰，金融商品的買賣將會讓你體驗到
不同於一般市場的擴展，本公司更有完善的員工福利，
你可以乘著本公司列車去旅遊一番放鬆心情，更可以進入





將此召人廣告連同您的個人推薦一同寄回本鐵道公司，即有機會無條件立即獲得此鐵道經營者工作一份
詳情公告請上www.tw.atari.com查詢。收件地點：台北市民權東路三段144號13樓1521室 行銷部 收
請附上您的mail或聯絡電話以便錄取通知或上公告網站自行查詢。



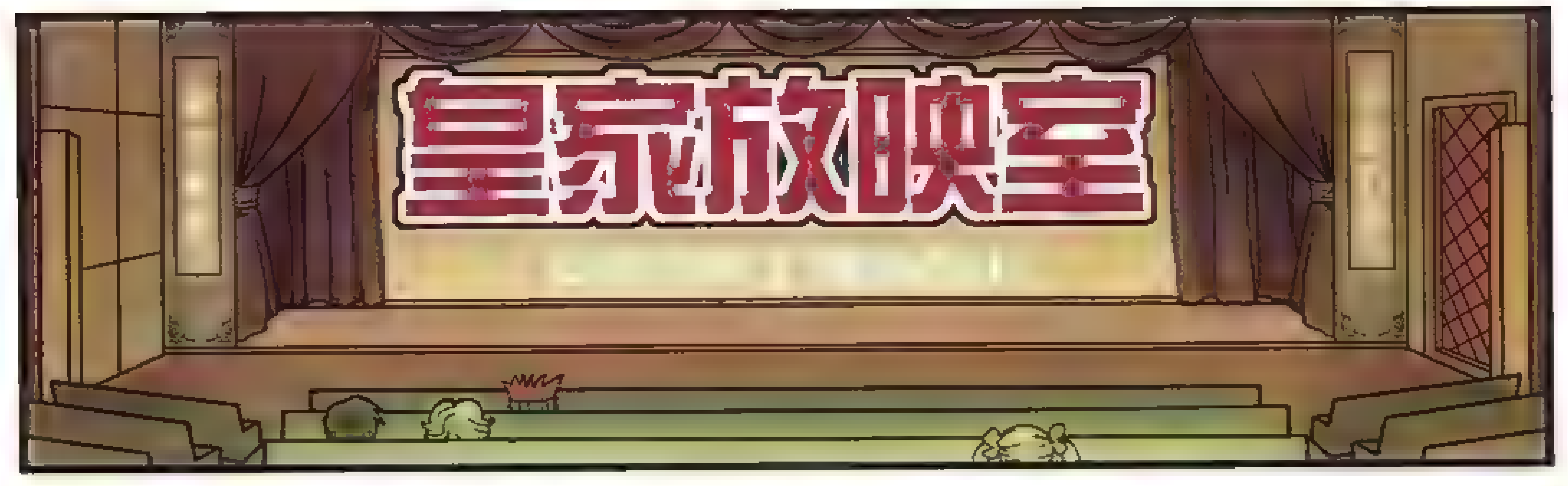




A TAKE-TWO COMPANY

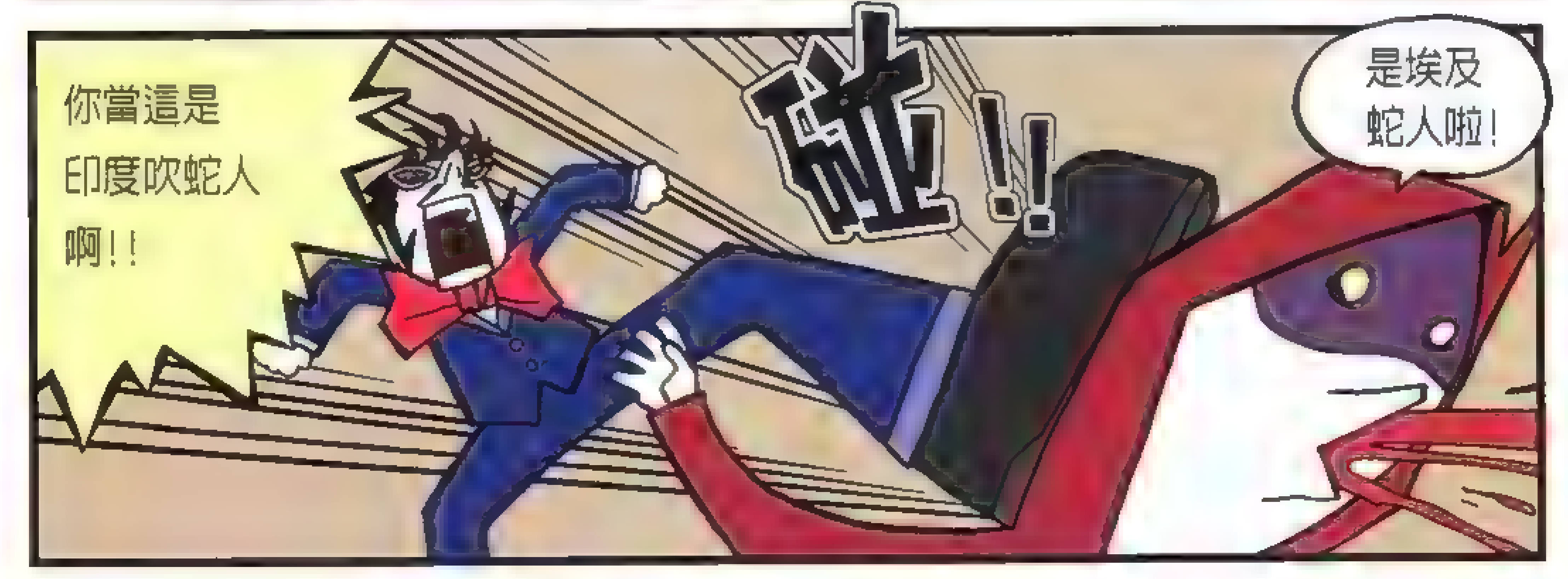
ATARI


三國最強兵法實現！
火
即時戰略新突破，遊戲中火是種自由的元素，玩家可自行鑽研，創造出無限戰略！
可派軍師在樹林埋火種，然後引敵軍進入，放火燒個精光，或焚燒樹林，斷敵糧草！
燒毀資源，同歸於盡，甚至自焚衝入敵軍陣中，引起大火，由您自行決定。
所有部隊、建築、草木皆可焚燒，且風向會影響火延燒效果
三十種兵種、三十種建築、六十種科技、上百名武將，融會出大幅強化的戰術
連線即時戰略
世紀三國
AGE OF SANGUO
尼奧年度鉅獻・即將上市
For Windows 98/Me/2000/XP
尼奧科技有限公司







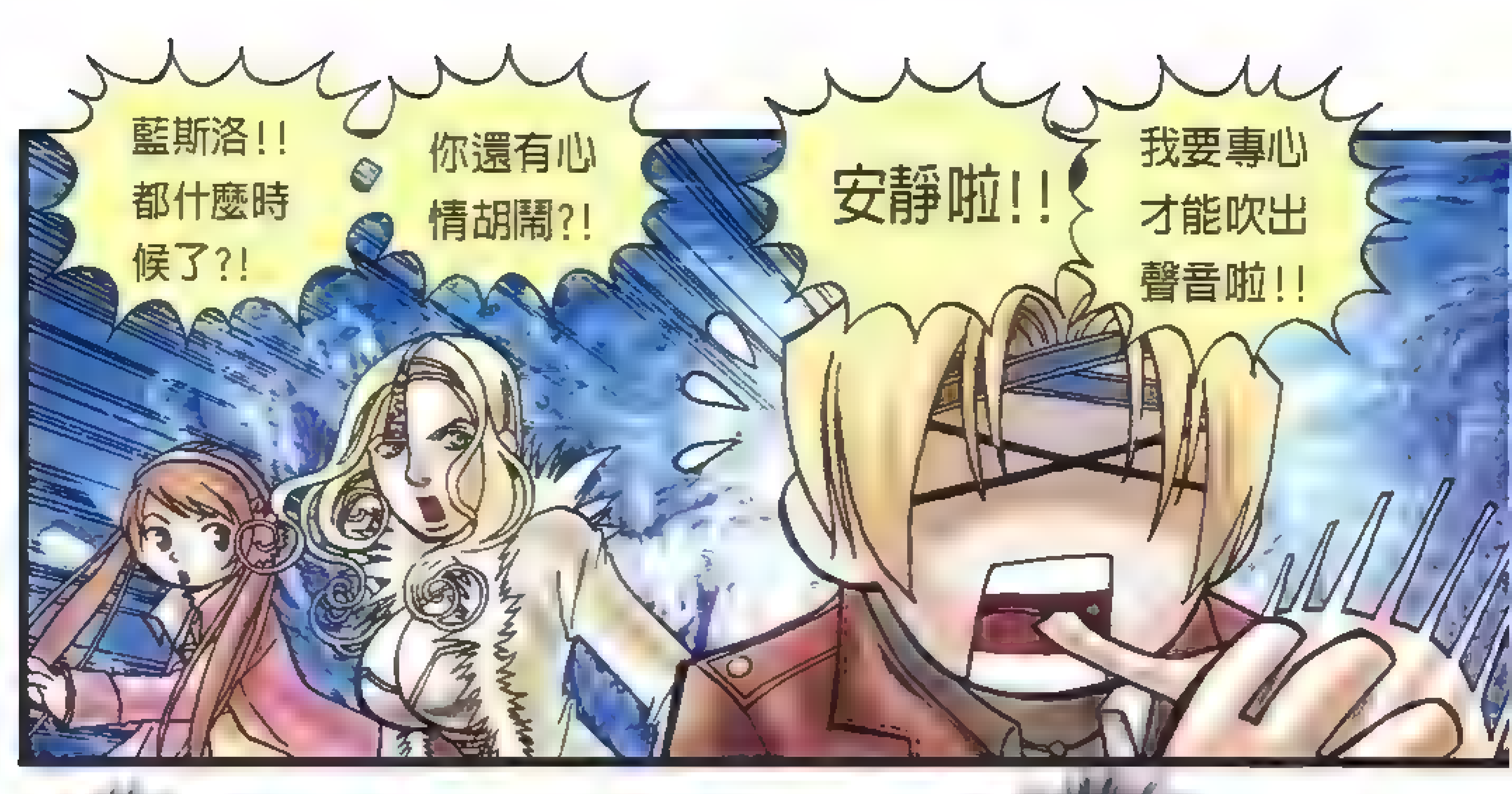


安德烈斯王國

前情提要



糟糕!!摩呼洛迦、降雷術，甚至連神器歐西里斯都對付不了庫爾神，這時藍斯洛突然吹起海神的笛子，接下來會發生什麼事呢?!請繼續觀賞喔!!


藍斯洛!!
都什麼時
候了?!
你還有心
情胡鬧?!
安靜啦!!
我要專心
才能吹出
聲音啦!!


咦?
不對!!


這笛聲
充滿了
咒力...

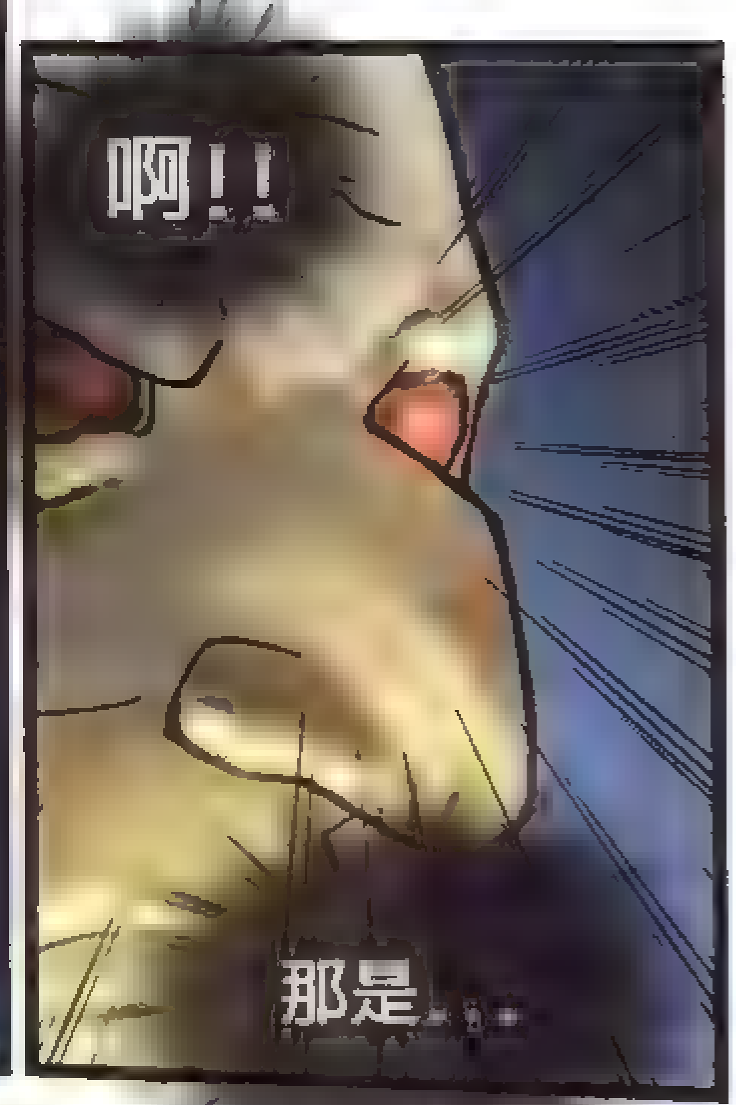

是高等級的
召喚術?!
呼~
呼~
天空在
變化?
好像有什麼
東西聚集過
來了....


沙
沙
沙

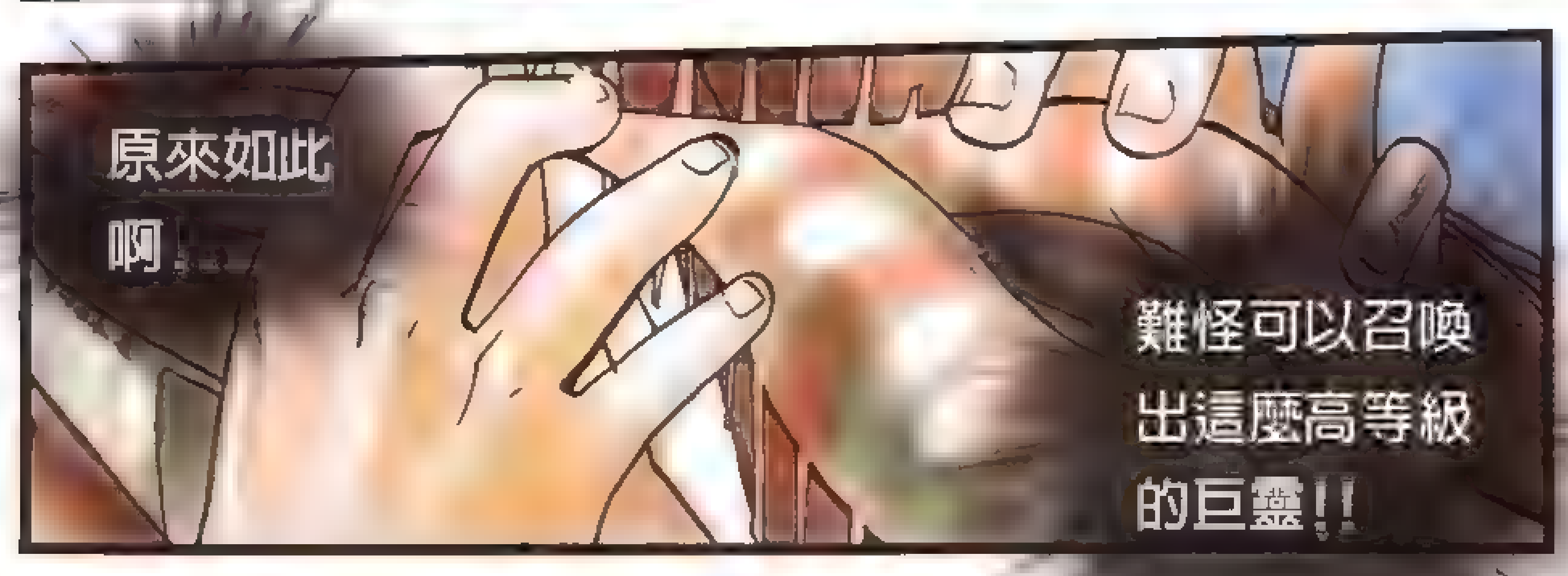

吼吼


吼吼吼
什麼?!
是海神?!
祂不是
死了嗎?!
不!
神是沒辦法消滅
的，祂們的意志
能夠形體化，
形體被破壞後只是
再回歸到意志，並
不是消失了....


為什麼會出現在這裡?!
那...那是掌管流動的海神?!


啊!!
那是...


但是有和海神定過契約，能讓祂形體化...
那隻笛子的咒力雖然不夠強，


難怪可以召喚出這麼高等級的巨靈!!
原來如此啊...


吼吼吼
呼呼
呼呼
庫爾放出
冰凍之力
了!!

呼!!呼!!呼!!呼!



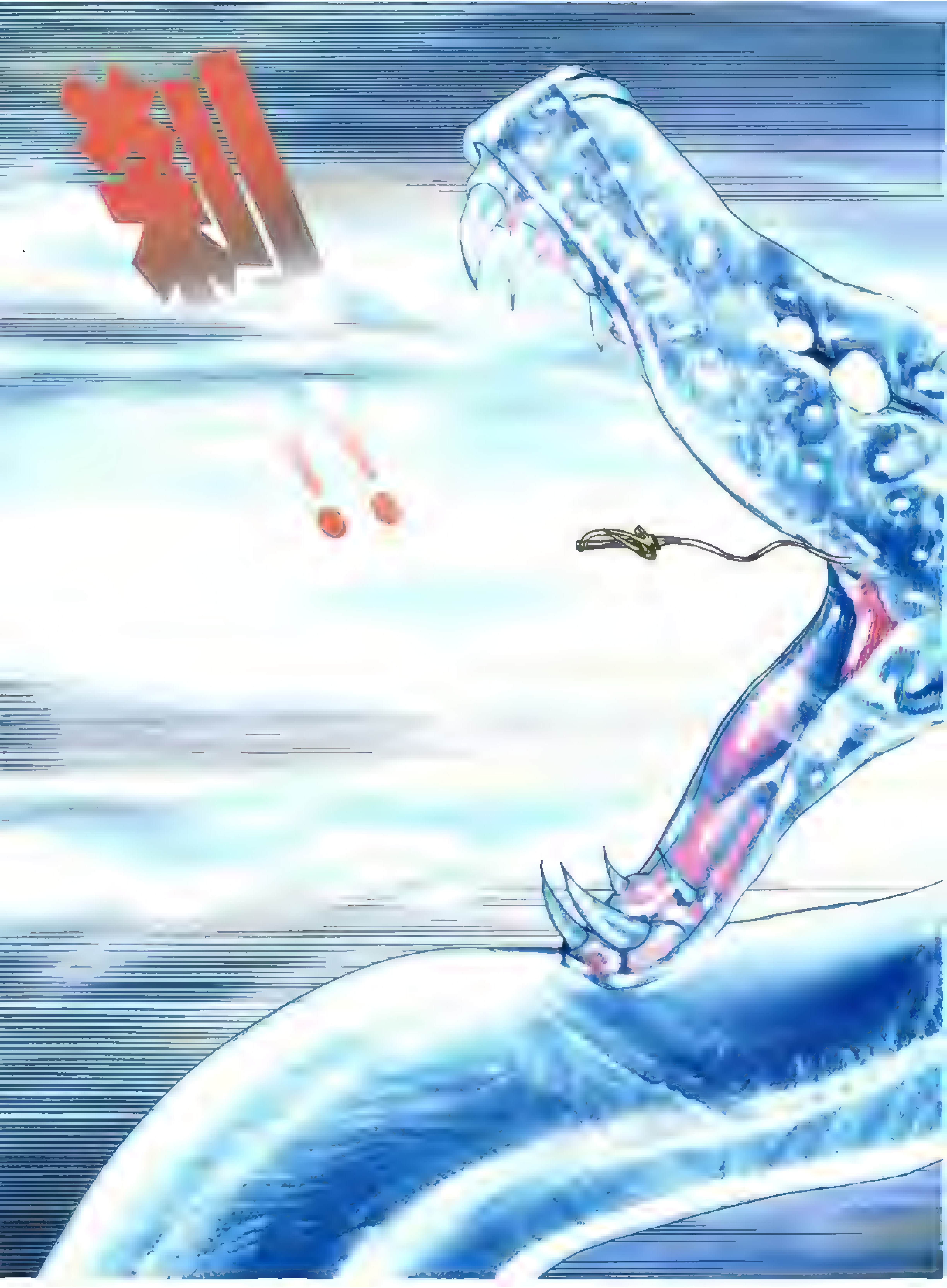


沙!! 沙!! 沙!!


吼吼
吼吼
吼
吼
庫爾的法力無效!!
好機會!!



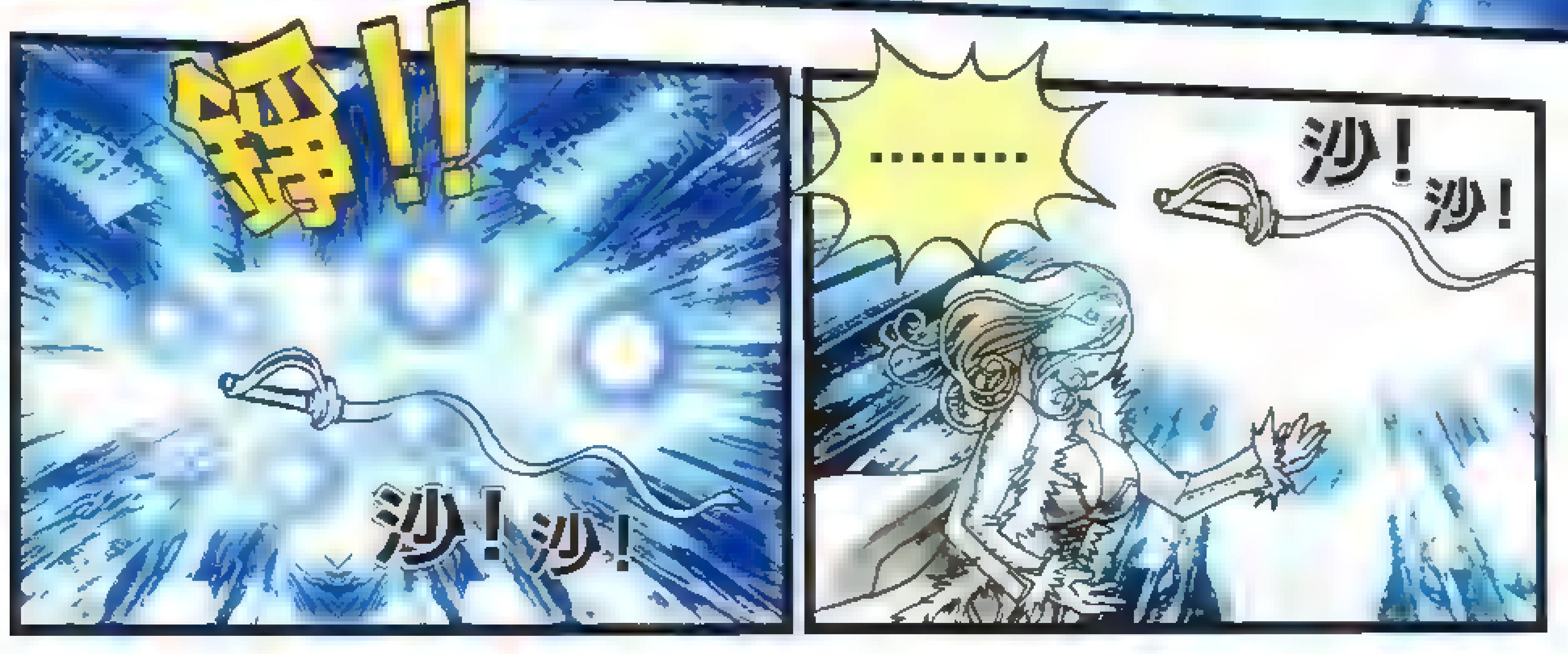
去吧!!
呼!!
呼!!
摩呼洛迦
伸長吧!!




嘎嘎嘎嘎!!
魔神庫爾?!
竟然
被打敗了?!

沙沙!!

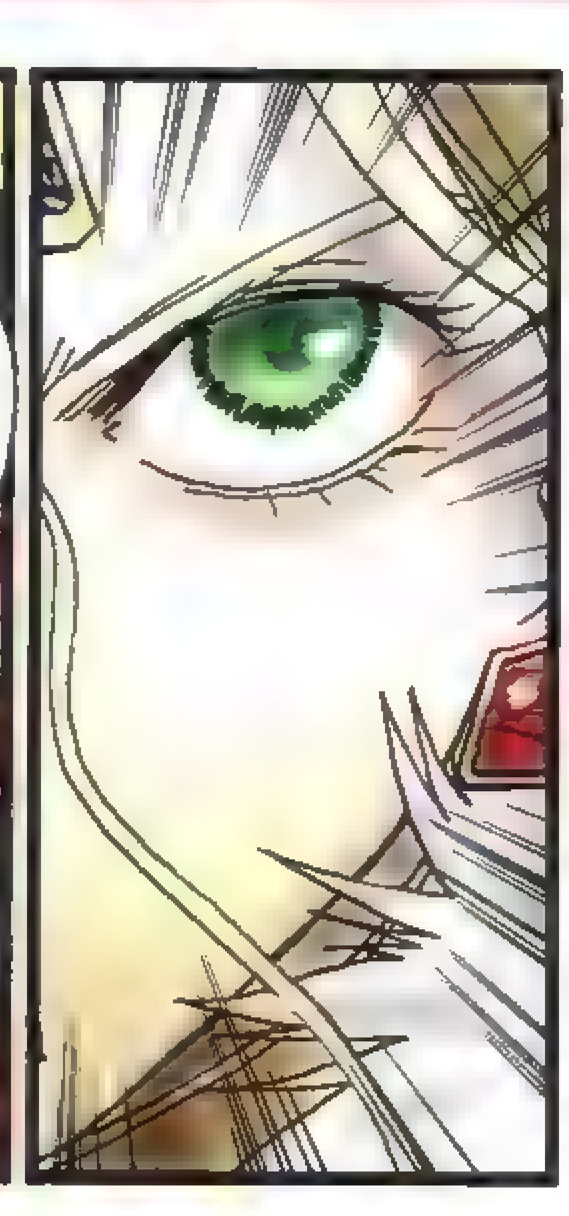
沙!!



摩呼洛迦....
不!
感覺不太一樣...
似乎充滿了強大的力量...








納命來
吧!!
蓋達毗
西亞!!
……
呼!!
呼!!
呼!!
可惡~
別小看我了!!
鏘!!

呼!!
呼!!
……
呼!!
呼!!
啊啊啊!!
這是……
庫爾的
冰凍之力?!
下地獄去吧!!





MAHJONG MAKE ME HIGH







超A級美少女アイドル達の制服痴態





脳天直撃特大 100分!

代理發行







機甲合體
正式登場！
浩瀚星空
好戲不斷！
SG.GAMEFLIER.COM



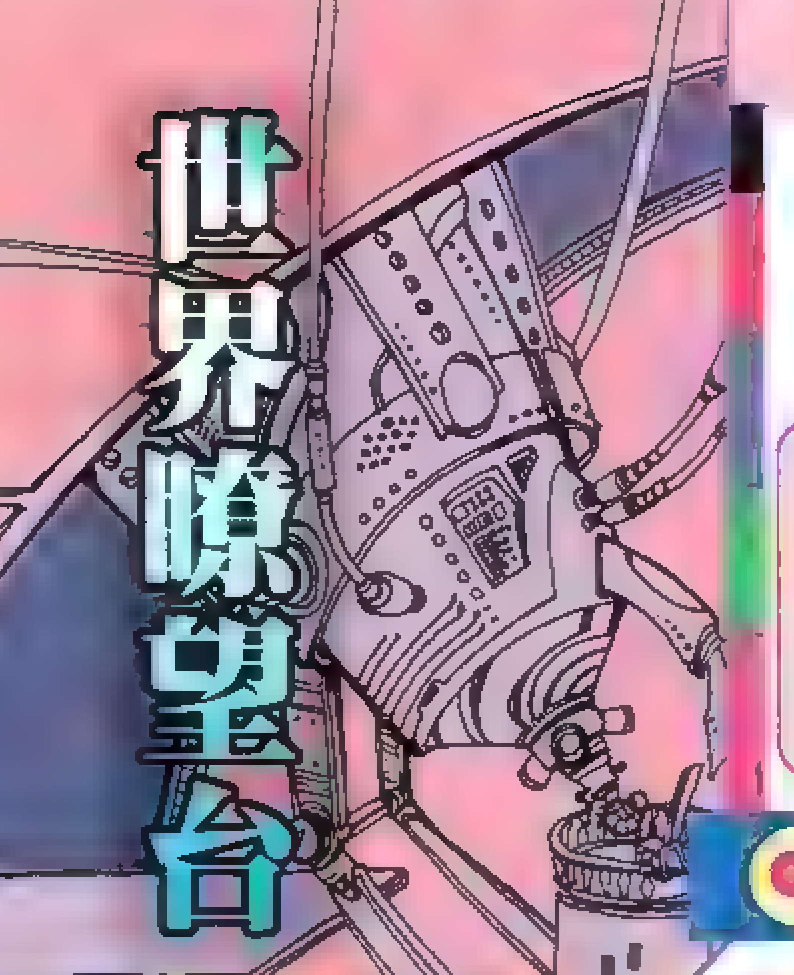
SG Online
威力全開包
30天開卡無限暢遊
星空之門
STARGATE
合體金剛
ONLINE
sg.gameflier.com
CELESTIAL



鮮果多 RO讓你玩更多
多喝鮮果多 健康活力多
RO 好禮送 機會多更多
光泉
鮮果多
葡萄汁
A·C·E
光泉
鮮果多
芭芒柳汁
A·C·E
Amino plus
RO
女神頸鍊
王 冠
天使髮圈
惡魔髮圈
光泉牧場股份有限公司
KUANG-CHUAN DAIRY CO.,LTD.
GRAVITY



RO 畢業紀念冊
今生今世 你永遠是我最珍惜的朋友
時光匆匆，畢業季節又將來臨~> <~
歡樂生活的點點滴滴 令人難忘・・・
我最最親愛的同學們 珍重再見
就讓 RO畢業紀念冊，
為我倆留下最繽紛的回憶~
120
仙境傳說
RO 魔法舖
RAGNAROK
©&Ⓟ2004 Soft-World International Corp
©2004 Gameflier International Corp
©2004 Gravity Corp & Lee Myoungjin
(studio DTDS) All Rights reserved
Made in Taiwan 台灣製造
ro.gameflier.com
GRAVITY
7-11、巴哈姆特、遊戲快遞、智遊網都買得到哦！



憂ちゃんの新妻だいあり～

其實在《Floralia》故事原作中，本詩人最喜歡的並不是詩乃與憂兩位角色，只不過既然選上了她們，也就只好認了。至於其他角色是否還會有出場機會？就讓我們拭目以待吧～

Xuse

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.xuse.co.jp/

令人稱羨的新婚物語就此開始

在《Floralia》物語結束後的數年，橘洋介與白瀨憂這對好事多磨的戀人，在從青央學園畢業的同時，也舉辦了結婚典禮。在婚後，洋介繼續升學就讀而成為大學生，憂則是在花店打工及在家當個稱職的家庭主婦，雖然兩人的生活費還是來自洋介的父親，但憂打工的薪水則是存下來為兩人的未來作打算。

二人雖然暫時還同住在洋介的家中過著標準的甜蜜新婚生活，然在他們熱情的新居生活尚未退燒之時，卻有許多女性選在此時前來拜訪他們，包括了洋介的表妹國府田千夏、青梅竹馬的女教師麻生鈴音、和憂性格截然相反的母親白瀨和及花店的女老闆菊川晴子等。此外，再加上洋介的父親橘京介以及惡友澤度茂不時的出現騷擾，使得洋介與憂的生活每天都變得亂七八糟，在這樣的情形之下，到底洋介與憂的新婚生活會如何發展呢？





▲你看我穿這泳裝好不好看？



▲這就是所謂的人比花嬌～



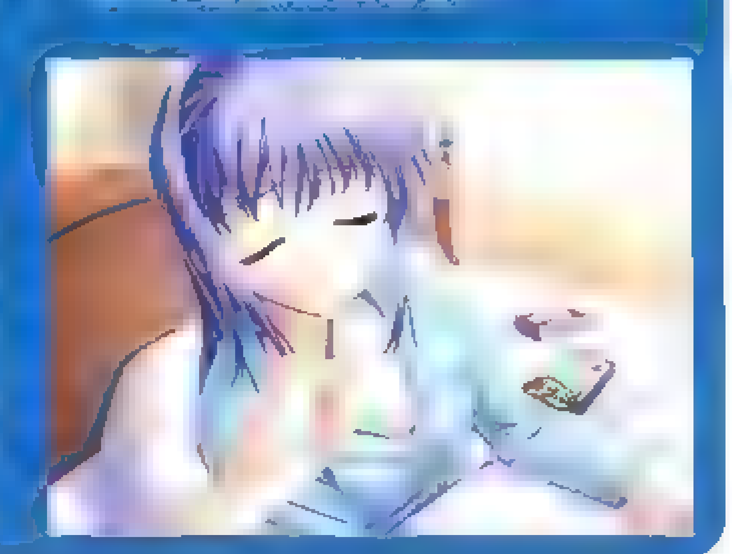
▲介～人家好想吃Taco燒喔～(羞)



▲你回來啦！一起吃吧～

花田派生作品第二彈！



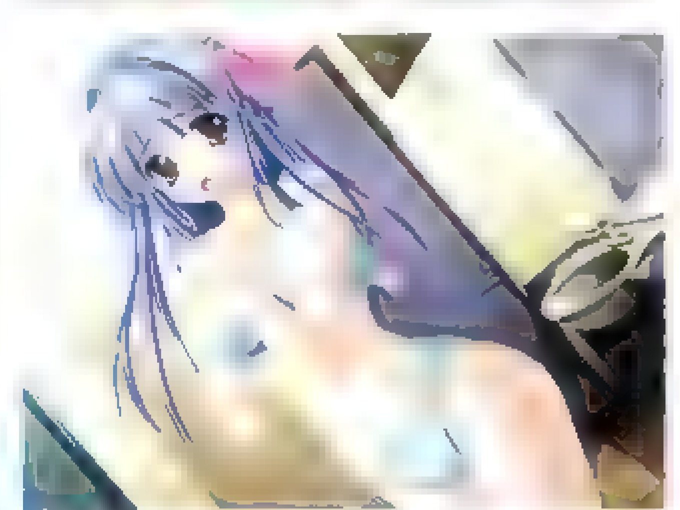


可愛又搞笑的調情日記

根據官方說法，本作當初所設定的方向包含了甜蜜、喜悅、溫馨及愛情等多元方向，因此稱呼它為『調情系ADV』。此外，女主角還同時兼具了「幼妻」、「新妻」及「年輕太太」等三種身分設定，使得本作在模擬的要素之外，也兼具了"萌え"的特殊成分，可說是有別於時下流行的正面型ADV。

不過與預期不同的是除了女主角憂的主線劇情之外，其他配角的戲份可說都是輕描淡寫的帶過，甚至事件圖形也沒幾張，讓人覺得安排這一堆關係人物，不免有些雷聲大雨點小的遺憾。

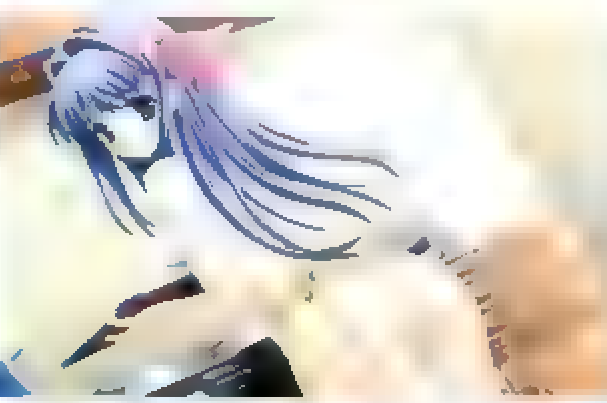
這部作品還有另一項特點，就是憂對於每天所發生的事情，會以寫日記的方式表現（這也是遊戲名稱為《新妻日記》的原因所在了）。在遊戲中，每當玩家結束一天的生活，憂就會將當天難忘的事寫成日記，她那迷糊個性也在日記裡表露無遺，而且當玩家完成全部遊戲之後，再次來觀賞日記回憶模式，也會在此發現全然不同的趣味所在。



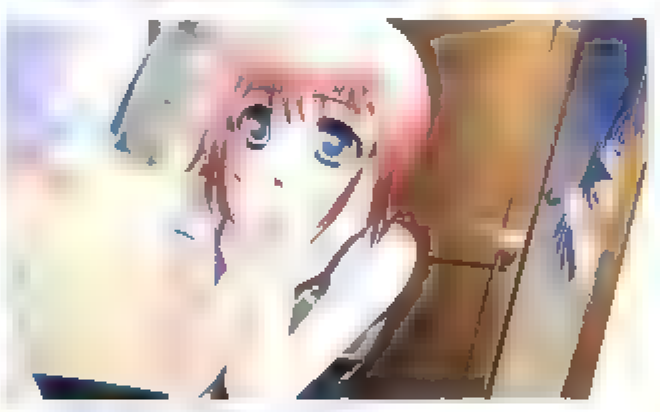




▲充滿爆笑的圖文版日記！



▲哨～這身打扮真是男人的夢想！



▲那個像背後靈的是……



▲呃…這麼沉重的打擊……



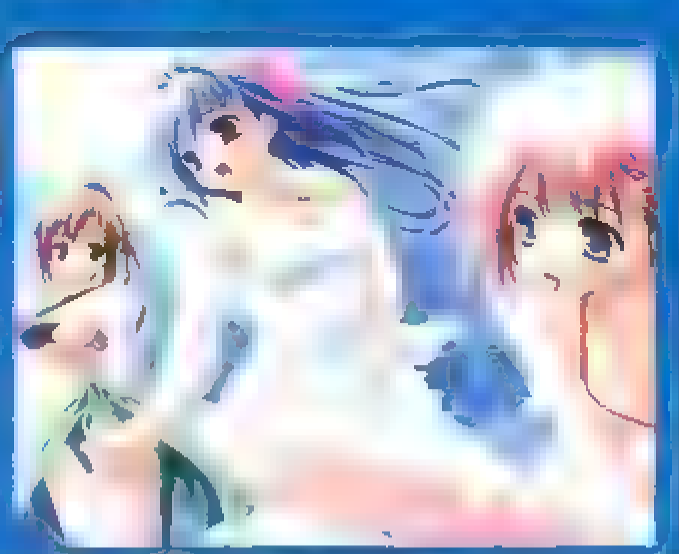
▲好漂亮的花火喔！



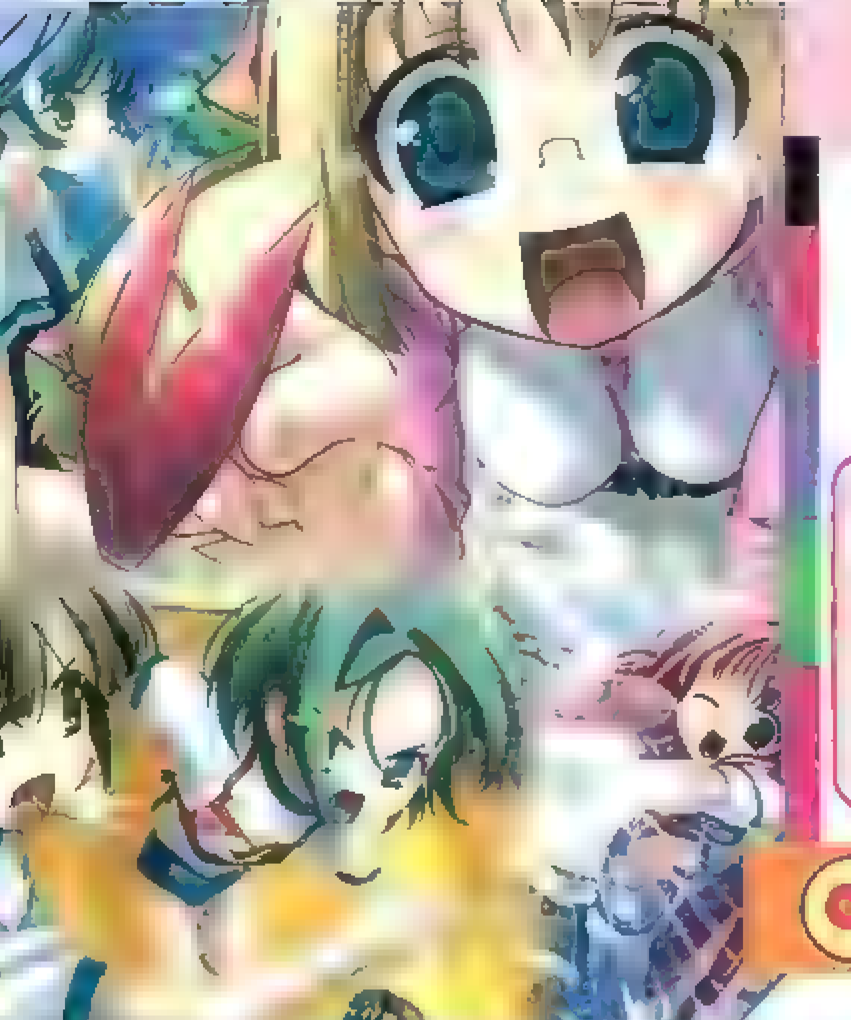
▲我…我不行了…別再灌我了……

LoveLove新婚生活模樣！

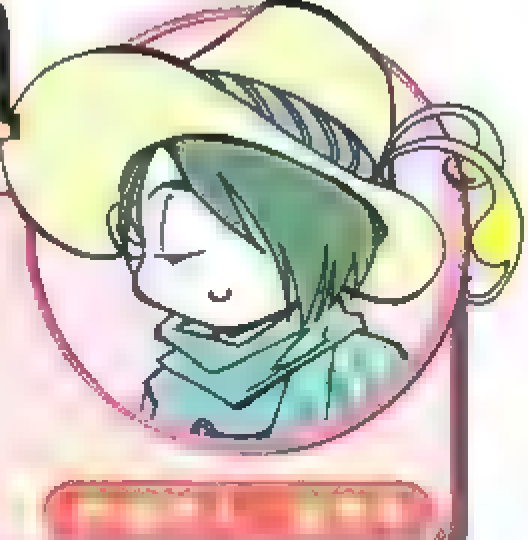
[illegible]







Angel Wish



真是好遊戲一部啊！在前半段，您可以淺嚐青春的甜美；在後半段，你又可以徹底感受成人世界的愉悅。話說回來，如果真有這種果實的話，別忘了留一顆給俺喔～

Crossnet
●作業系統 J Win98 Me 2000 XP
●價格 ¥8800 ●區別 18禁

http://www.cross-net.co.jp/

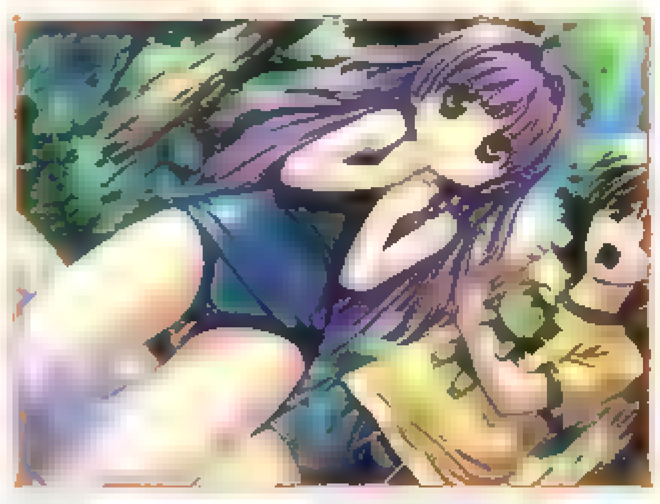
從王從關係開始的戀愛故事

故事主角厚木聖哉，是私立聖峰學院的二年級學生。成績普普通通、長相也是平平凡凡，朋友雖然還不少，卻從來沒有過一位可以稱之為女朋友的女孩子出現過。在接近六月末的某一天，突然有一位身著女傭服的少女出現在聖哉的面前，這位少女名為鈴音，在她出現之後，聖哉平凡的生活開始出現了裂縫。

說來奇妙，鈴音口口聲聲稱呼聖哉為「王子」，根據她的說詞，他的雙親原來是斯德拉公國的國王夫妻，因為幼年時讓他流落在外，交由平凡的日本人養育長大。突然面對這樣的說法，聖哉當然無法接受，但鈴音卻是絲毫不放過他，特別是對於他的女性恐懼症，身為一個王子絕對不能有這樣的素養。面對這位扶不起的聖哉，鈴音決定使出最後的手段--那就是讓他吃下「禁斷的果實」（這可不是海賊王的惡魔果實喔），從此後聖哉就開始了難以置信的生活……。







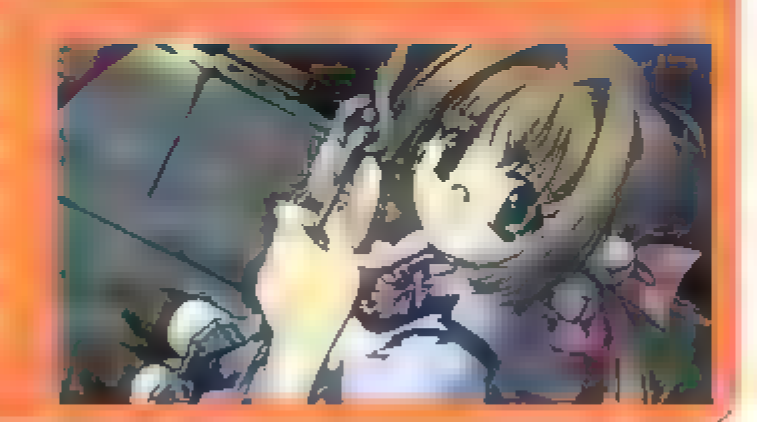








創意與遊戲性之間的平衡點

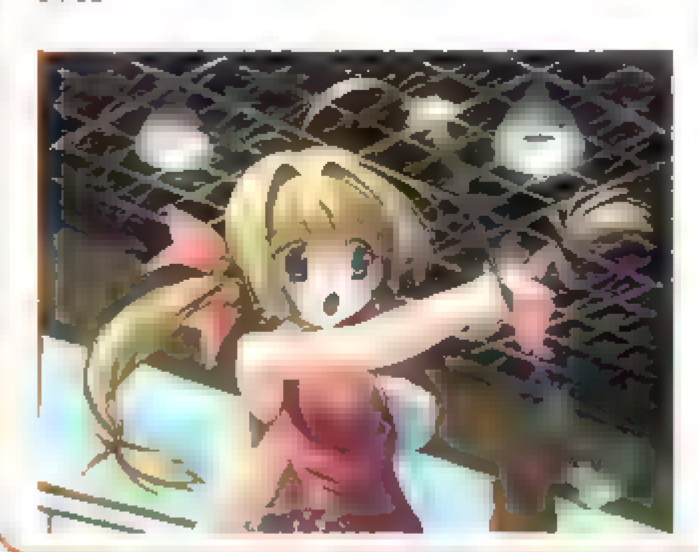




在這個moment，要爆了～

這部作品中除了大家所熟悉的AVG部分之外，還有一個相當新鮮的新系統，那就是所謂的「液Spot System」。其實說穿了，這個就是聖哉的情欲計量表，在與某些對象交談後此量表就會上升，當達到Max時就會召喚出所屬的召使，想當然就有養眼的事件畫面可看囉！但反過來說，若是做了不對的選擇，那麼計量便會消退一些，所以如何選擇在MAX的時間點發動是很重要的。

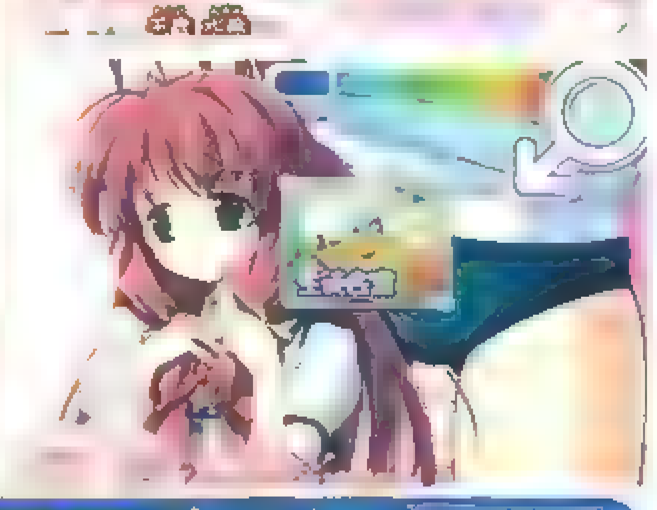
另外，對於召使(即衆多女角)們而言，存在的隱藏屬性有二種：一是「戀愛Point」，另一樣則是「奉仕Point」，前者表現出來的是對於主角的友好程度，後者則是召使的服從度。玩家就是利用遊戲中的選擇肢與上述計量表來影響這些數值變化，與所選出來的角色締結更深一層的關係。當然，若玩者屬意高度的戀愛指數，而放棄掉服從度時的表現也是一種去，如此不受限的高自由度，也是這部作品的魅力之一。







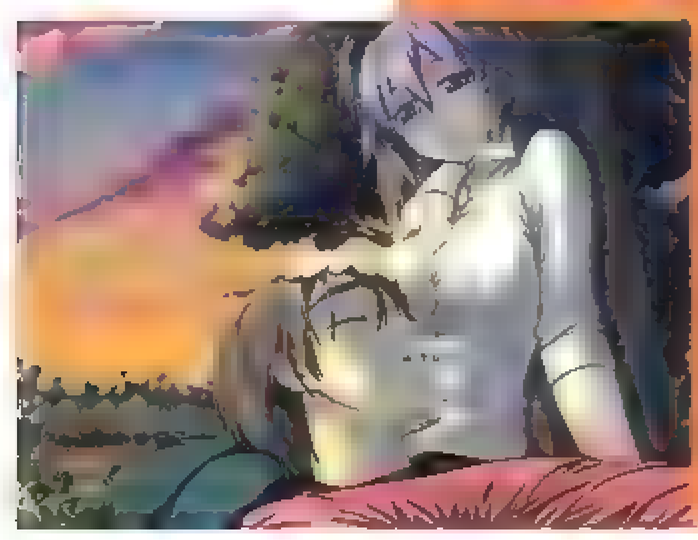


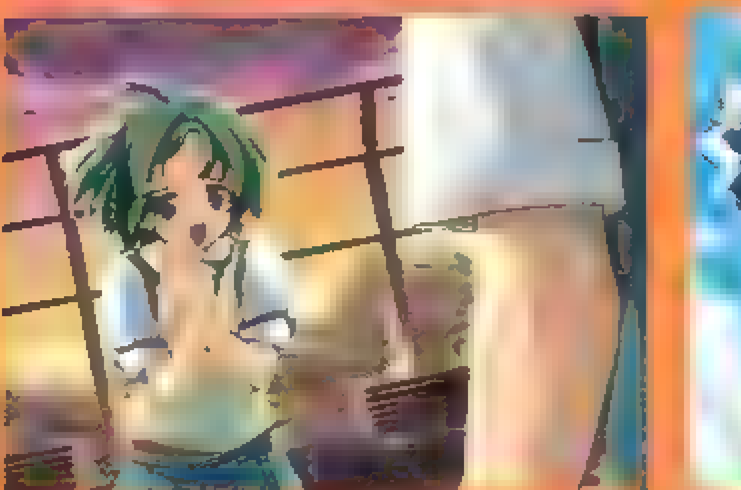


無可挑剔的美術表現

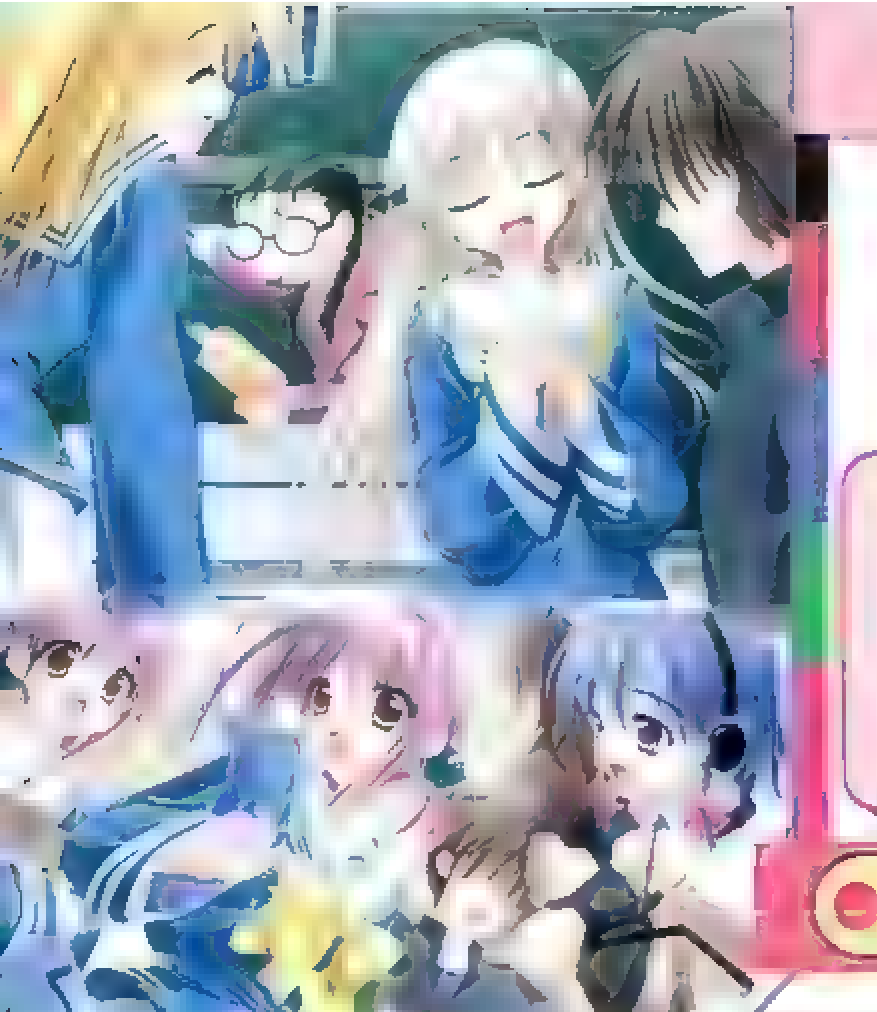












Like Life



這部作品的名字其實很有意思，「就像是具有生命一樣」，大家可以體會一下那種感覺。要提醒大家的是，像這種常識外的作品，可別用一般的常識來看待它哦～。

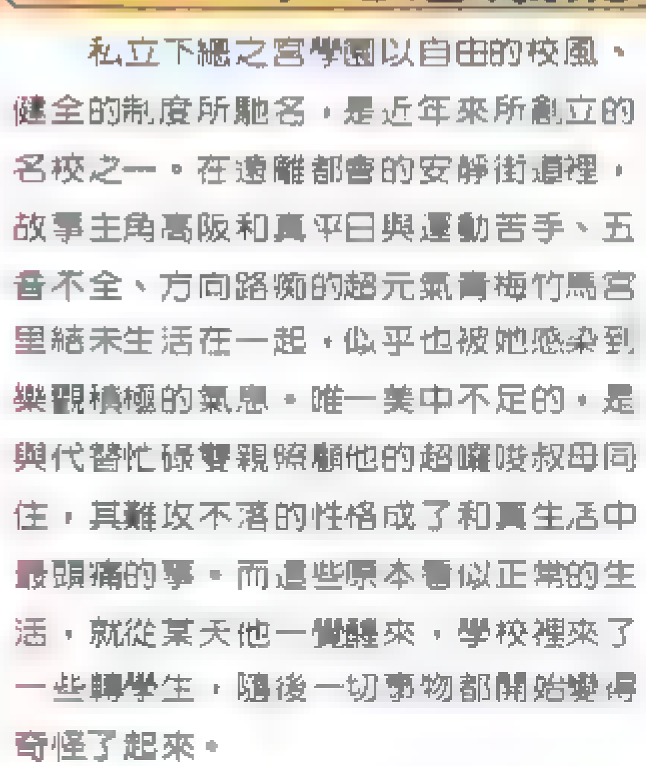
HOOK

●作業系統：J-Win98/Me/2000 XP
●價格：￥8800　●區別　18禁

http://www.hook-net.jp/



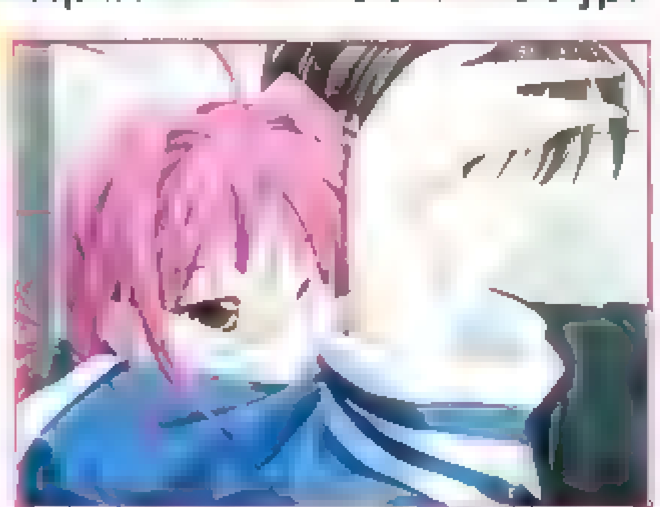
不可思議的愉快戀愛物語

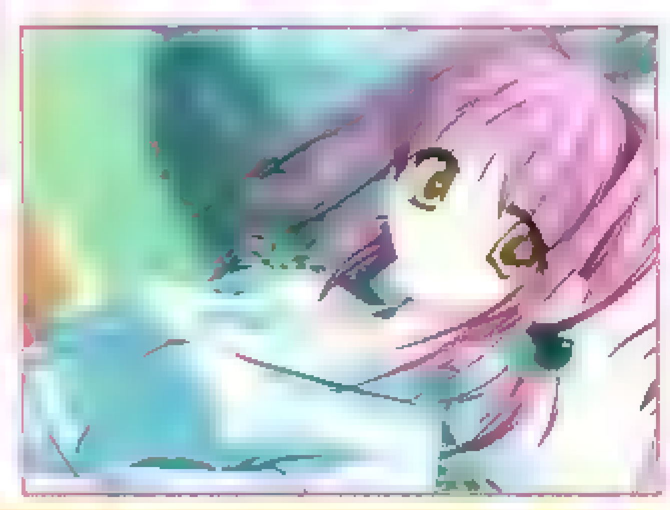


私立下總之宮學園以自由的校風、健全的制度所馳名，是近年來所創立的名校之一。在遠離都會的安靜街道裡，故事主角高阪和真平日與運動苦手、五音不全、方向路痴的超元氣青梅竹馬宮里結未生活在一起，似乎也被她感染到樂觀積極的氣息。唯一美中不足的，是與代替忙碌雙親照顧他的超囉唆叔母同住，其難攻不落的性格成了和真生活中最頭痛的事。而這些原本看似正常的生活，就從某天他一覺醒來，學校裡來了一些轉學生，隨後一切事物都開始變得奇怪了起來。

首先是他的手機竟然變成了一位頭上頂著天線、自稱為高阪(唔，手機也算家族成員之一嘛)姬子的少女，並隨著他一同上學。這些不可思議的騷動還不止於此，在和真週遭的物品像是板擦、茶壺、鬧鐘……等等，竟然一個接著一個都變成了少女的模樣。奇怪的是大家似乎都對這樣的異象習以為常，唯一可以確定的是，這些不可解的現象，必然與他的命運有著重要的關連。就在這種詭異的事態下，和真開始體驗他奇妙的新生活……

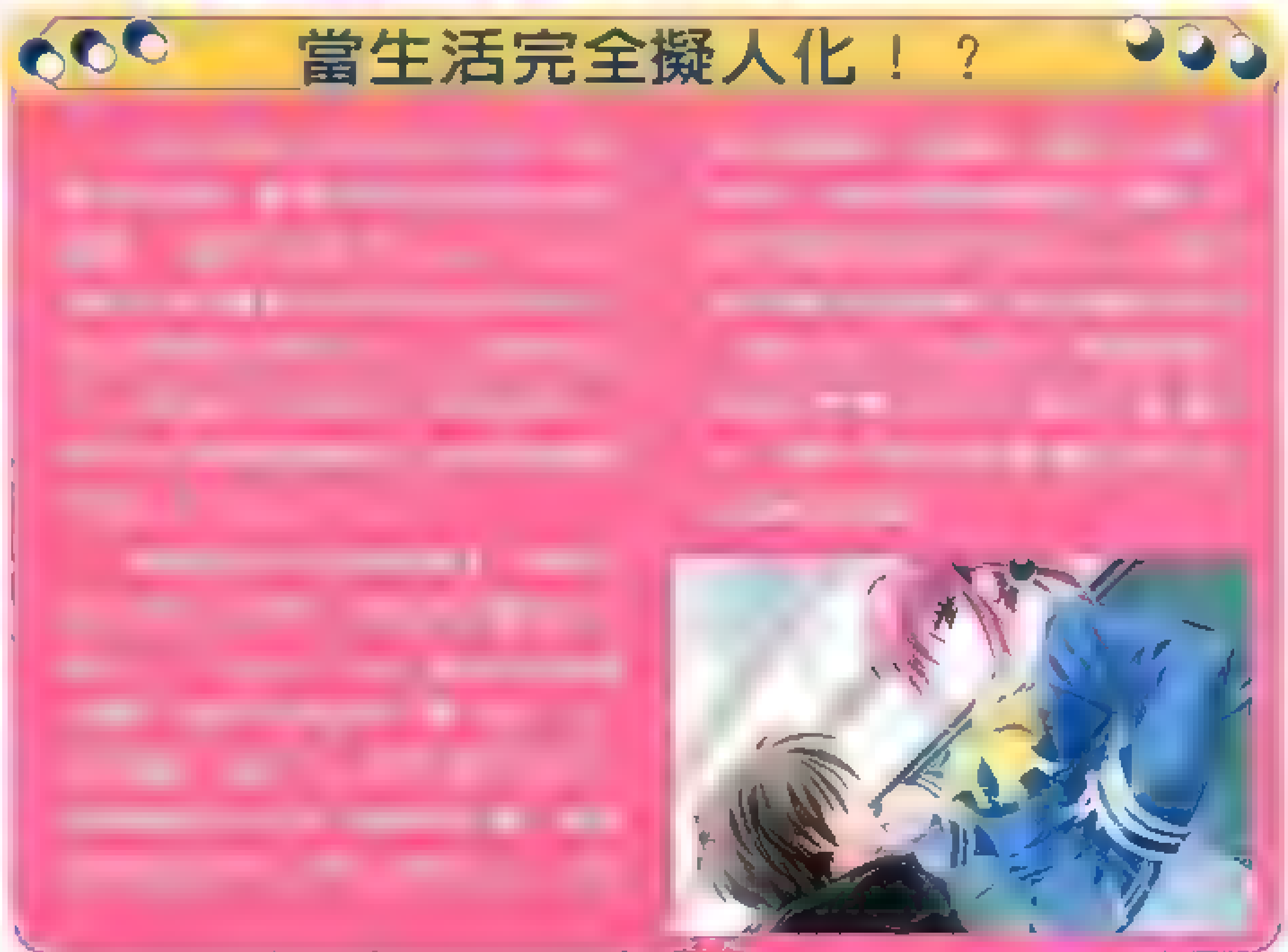








當生活完全擬人化！？

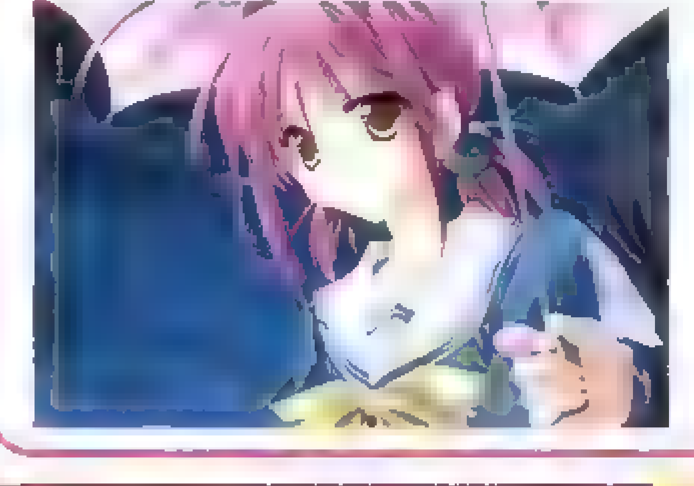


天馬行空的矛盾角色安排

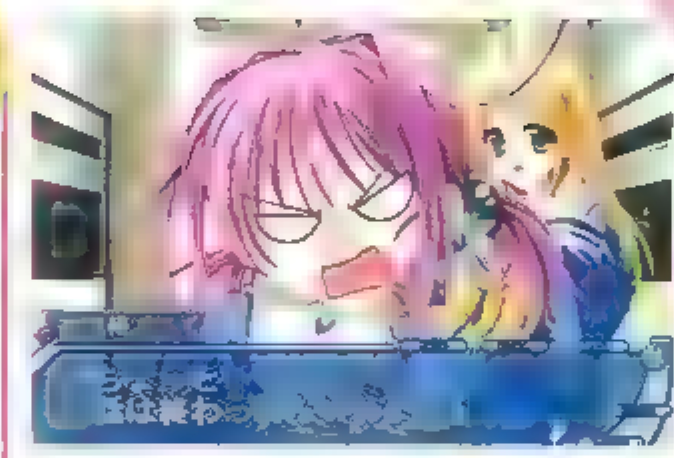
舉例來說，號稱「人畜有害」的女主角宮里結未就顛覆了一般女主角必然要溫柔聰穎的刻板印象；沒有存在感的老師梓子、體弱多病卻非常多嘴的椿、隨時帶著耳機的鳥取、更有利用財力轉學到主角班上的絆……等等，這些人物的組合，真的只能用莫名奇妙、天馬行空來形容，這些安排讓全劇充滿矛盾，卻又處處都是驚奇。

在系統介面的設計上也相當的新奇有趣，為了呼應手機--姬子的存在，所以對話框上有個訊號強弱的圖示會不時跳動，在RTC接近時還會發出警示訊號，也讓畫面整體充滿活潑的躍動感。部分的對話選項會有 段式時間倒數的限制，玩者必須在有限的時間裡作出適切的回應。這部作品尤其注重對話時的演出表現，特別是人物的貼圖移動表現方式，更可體會到其用心與獨到之處。

至於在劇情方面的其他表現，就只能說還好，反正學園肥皂劇嘛，玩來玩去不就是那一套，大家也毋需期待能有什麼嶄新的突破。

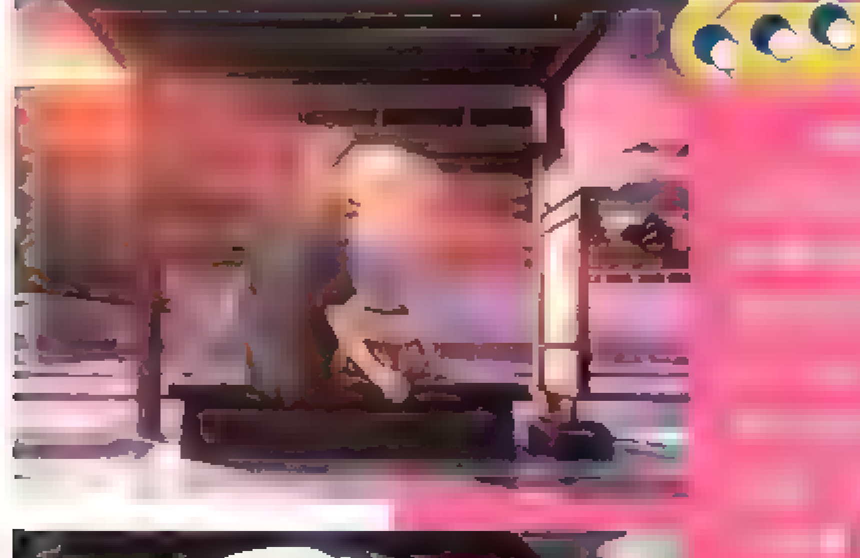












是王道還是旁門左道？

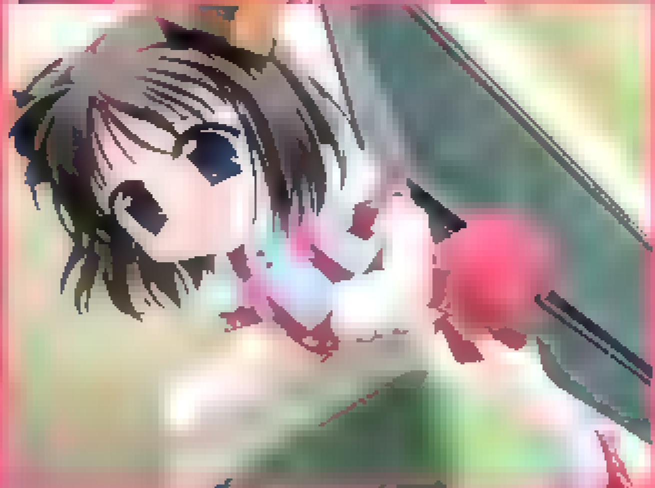












Miss Each Other

坦白說，看到期待中的完成品竟然是種模樣，真的是讓人忍不住很想罵髒話。要玩這樣的遊戲，還不如去買片動畫回來看來得更實在。

● Overflow

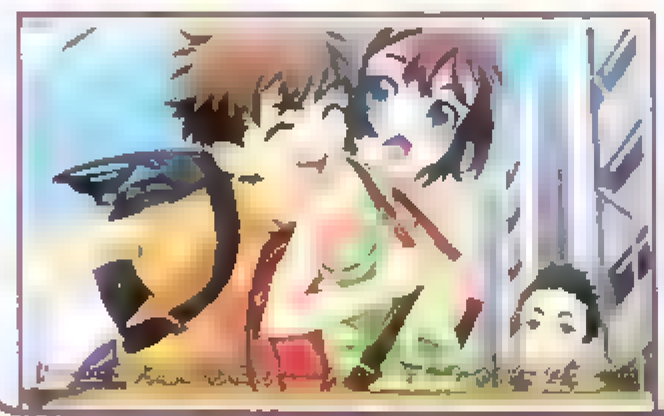
●作業系統：J-WinXP
●價格：￥6800　●區別：18禁

http://www.Overflow.com/

能否再次彌補歲月的鴻溝

柴遙二與森美沙緒，這對曾經是形影不離的青梅竹馬，隨著年紀漸長二人卻漸行漸遠。直到接近畢業前夕，二人必須因為各自的出路而分離時，才又再次地意識到對方的存在。為了留下一個最後回憶的遙二，拿著數位相機前往教室，卻被誤以為是變態偷拍狂，而被抓到導師辦公室訓話。

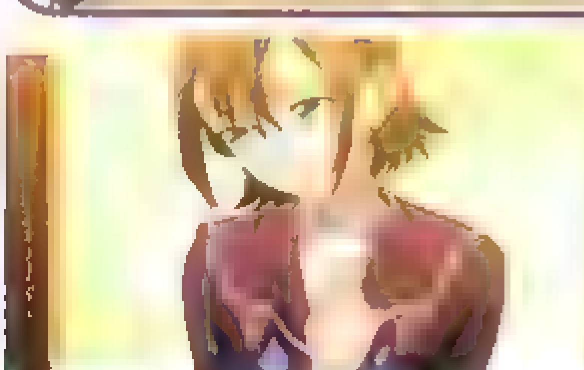
倒楣的他被訓完走出辦公室時已是黃昏時分，四下無人的校舍裡，只剩美沙緒一人在獨自整理製作畢業紀念冊。遙二鼓起勇氣，拉開了教室大門，卻看見了他難以置信的秘密……。在放課後的茜色教室裡，屬於兩人的戀愛空間，彷彿時光都在這一刻停止……



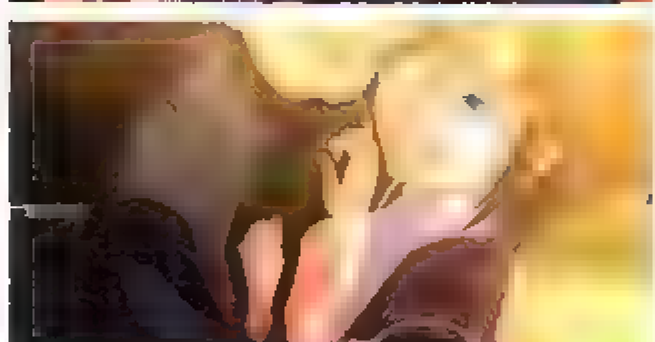










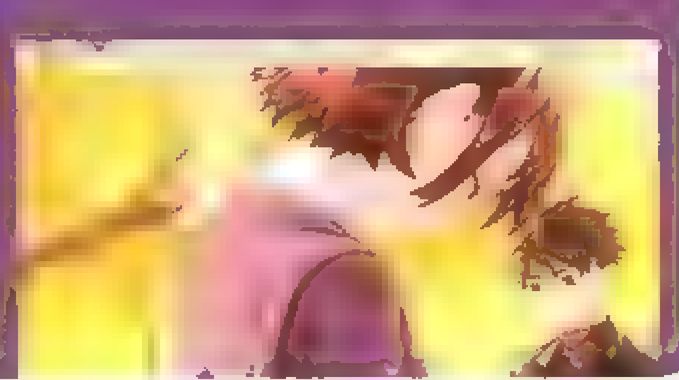


史上劇情最短的遊戲

[illegible]家技術性的領導廠商推出全動畫類型的遊戲之後，掀起了市場上一陣不小的熱潮，即使在傳統的遊戲類型中[illegible]水漲船高，Overflow這家已不算年輕的公司，幾部作品下來在市場上都有不錯的口碑，當眾人以為這家公司已經定型在這種風格類型的同時，它卻宣布跨足全動畫作品的領域，推出了這部《Miss Each Other》。

各位可別看上頭的劇情簡介這麼的短，事實上……就真這麼的短，這部遊戲的劇情從開始到結束，就只是發生在這個教室裡的短短幾分鐘而已（爆）。或許各位很難相信，這樣的劇情能夠構成一部完整的遊戲，事實上直到遊戲結束時，本將人還是很難說服自己，因為這就跟網路所抓下來的試玩版內容幾乎差不多嘛（大怒）！





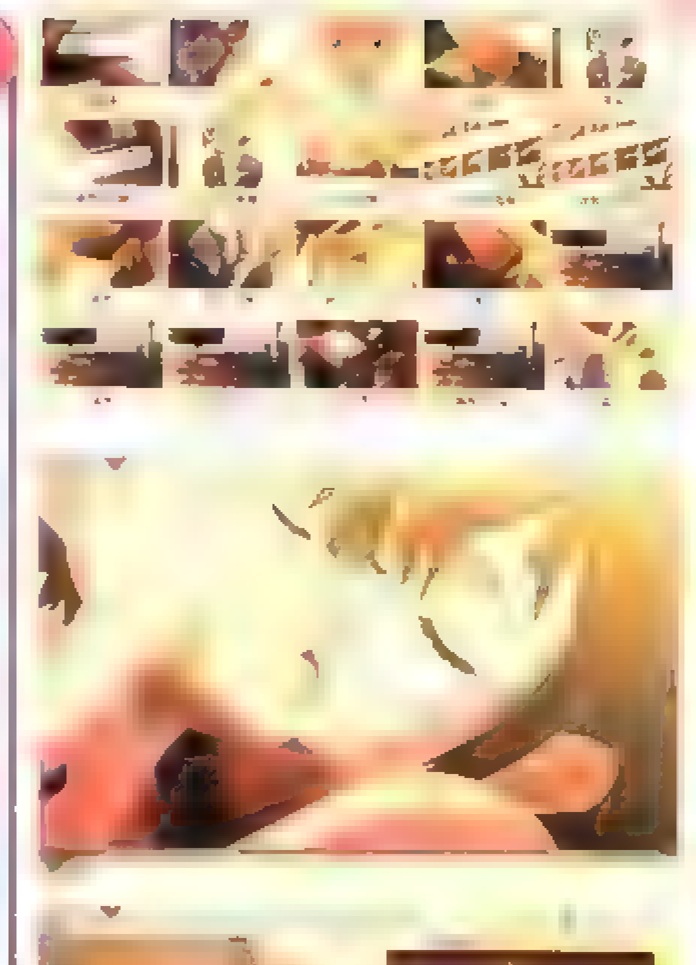
該說是全動畫 還是全影片

但是，這部作品的硬體需求卻是意外的高，雖然只有640x480的解析度，卻要求VRAM要有64MB以上、CPU則建議是P4 1.5GHz以上！這簡直太誇張了，即使就算FFXI也不過是如此之譜而已，到底這葫蘆裡賣的是什麼藥？原來，這部作品所用的動畫原理並不是以一張張手繪而成的圖畫串接起來的(像知名的VIPER-RSR即號稱多達8000張的動畫枚數)，而是改採用播放動畫影片的方式。簡單的說，遊戲的本身就像是一個動畫播放器，可以控制動畫播放的流程與速度，所以比較特別的是具有影片快轉的功能(最高達四倍速)，但由於影片中聲音與影像是結合在一起的，所以當影像快轉時，聲音也會跟著變快，聽起來就會相當的滑稽。

而此種播放影片方式最大的致命傷就是--畫質失真實在太嚴重了，大家可以想像Mpeg檔放大時出現的馬賽克，這大概也是破壞性壓縮所無法避免的惡夢吧。雖然只是看片，遊戲中仍有分歧的選項，不過特別的是此處選項有時間限制，時間內沒做出選擇便會強制繼續執行，使用快轉功能時務必留意。

個人比較不能平衡的一點是，如果真把這些影片全部換算成動畫，前前後後總長大概不會超過20分鐘，如此竟能作 部遊戲來賣，當真也是夠狠的了。





別想太多 下一部會更好

[illegible]用影片檔案，所以安裝後大概佔去硬碟1.7G的空間，但面對如[illegible]值。另外，這部作品更是本尊人第一次所見標榜的「WinXP」專用遊戲，在別的系統下能否運不能夠，嗯嗯——不過個人運用了一點小技巧，讓它在WinMe下也能正常無誤的執行。

本作的人物設定由Overflow的當家台柱西E田先生負責，由於全篇都以動[illegible]淡的曲風用以襯托這樣的主題倒是頗為合適，至於音聲，那似乎也是影片的一部份，就不多加討論。

看過了前面這麼多的抱怨，你還期待這部作品的續成續會有多好看？本尊人在此給個良心的建議，想知道本作到底是畫還是無，千萬不要花錢，到網路上下載體驗版看看就知道[illegible]完成品也就是這個樣子(淚

仙境同盟會

仙境同好的發言所



仙境物價大調查

最近網路上釋出了關於新頭飾的製作材料，也相對使得部份物品的價格日趨高漲，也有不少商人在大量囤積這些物資。距離下次改版還有一個月多的時間，你搶到商機了嗎？

卡片

靴類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
鬼女卡	20萬~25萬
[illegible]	[illegible]
虎王卡	1億~2億

武器類

白蟻卡	25萬~30萬
[illegible]	[illegible]
曼陀蘿蘿花卡	80萬~100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
哥布靈卡	25萬~30萬
[illegible]	[illegible]
海葵卡	130萬~150萬
[illegible]	60萬~79萬
黑蛇卡	40萬~50萬
[illegible]	[illegible]

帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

披肩類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
南瓜先生卡	20萬~40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]巴[illegible]特卡	3[illegible]萬~50萬

鎧類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
獸人酋長卡	4.5~6.5億
[illegible]	80萬~100萬

盾類

[illegible]	[illegible]
蟻卵卡	20萬~30萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
黃金蟲卡	3億~3.5億
[illegible]	[illegible]
蟻后卡	2.[illegible]億~3.5億
[illegible]	[illegible]

武器類

孔骸獸人卡	40萬~60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
死靈卡	2.5億~2.8億
[illegible]	[illegible]
狄奧斯卡	250萬~280萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器

鎚

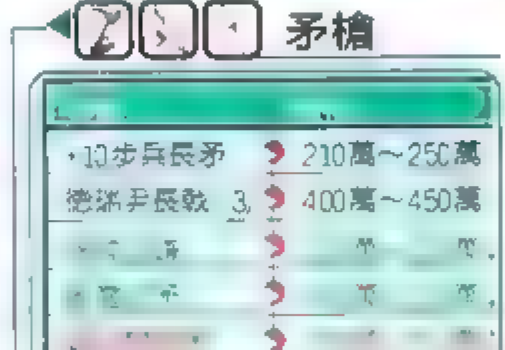


-5鐵鎚(3)	120萬~150萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
高僧天試桿	100萬

弓箭

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
角弓 2	80萬~120萬

矛槍



+10步兵長矛	210萬~250萬
德洛弓長戟 3	400萬~450萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

書籍



人靈之書	10萬~25萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
地靈之書	10萬~15萬
[illegible]	[illegible]
智慧石碑 1	500萬

配件類



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪骸海盜卡	50萬~60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

拳刃

+9拳刃 (3)	300萬
+10卡潔歐拳刃 (2)	2000萬
秘刃 誓約 (1)	10萬~25萬
[illegible]	[illegible]
水靈拳刃	700萬~850萬
[illegible]	[illegible]
刺顯拳刃	7萬~15萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
冰靈拳刃	200萬~250萬

防具

盾

圓盾 1洞	20萬~30萬
[illegible] 1洞	40萬~45萬
[illegible] 1洞	15萬~20萬
鋼盾 1洞	20萬~25萬

鎧

鋼鐵釦子甲 (1)	[illegible]
[illegible] (1)	[illegible]
[illegible] (1)	[illegible]
毛皮大衣	30萬~45萬
魔法外套	[illegible]
[illegible]之衣 (1)	[illegible]
鋼鐵鎧甲 (1)	500萬~[illegible]萬
秘衣 美德 (1)	800萬~1000萬
天衣 月舞	4300萬~5000萬

披肩

[illegible]	[illegible]
[illegible]	45萬~60萬
[illegible]	300萬~350萬
伯爵斗篷	45萬~75萬

配件

[illegible]手套 (1)	320萬~345萬
髮夾 (1)	25萬~30萬
敏捷胸針	20萬~30萬
敏捷胸針 (1)	230萬~250萬
智力耳環	20萬~35萬
智力耳環 (1)	750萬~800萬
神射手套	140萬~175萬
[illegible]戒指	1.2億~1.8億
力量戒指 (1)	1000萬~1300萬
[illegible]項鍊 (1)	18萬~30萬
體力項鍊 (1)	300萬~400萬
潛能戒指	900萬

斧

+6鋼斧	230萬~360萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

杖

古董魔杖	10萬~20萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

靴

長靴 (1)	[illegible]
軟皮長靴 (1)	[illegible]
抗魔鞋	9萬~12萬
[illegible]	[illegible]

頭飾

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
圓帽 (1)	80萬~100萬
[illegible] (1)	[illegible]
髮箍	100萬~120萬
粉紗髮箍	50萬~75萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
竹蜻蜓髮箍	10萬~25萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	400萬~480萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
黃金帽	400萬~555萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

單手劍

+10圓材馬刀	450萬~500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

雙手劍

[illegible]	[illegible]
雙手重劍 (2)	50萬~70萬
[illegible]	[illegible]
+3巫靈行劍 (3)	750萬~850萬
[illegible]	[illegible]
巨大雙手劍	200萬~250萬

頭飾

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
鋼鐵面具	30萬~50萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
金屬口罩	5萬~10萬
銀鏡頭飾	400萬~450萬
寶石頭盔 (1)	250萬~350萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
人面獅身帽	1200萬~1500萬
馬賊帽	170萬~200萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
破壞之盔	150萬~200萬
煙囪髮圈	130萬~150萬
波利帽	60萬~80萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
蘑菇帽	120萬~180萬
[illegible]	[illegible]
歌劇之魂假面	50萬~80萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	380萬~400萬
[illegible] (1)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
出遊帽子	1800萬~2100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

本次參考伺服器為 Loki-1。
參考時間 6月11~13日。

拳套

[illegible] (4)	[illegible]
賢敵拳套 (3)	200萬
鋼鐵拳套 (3)	150萬~200萬

短劍

雙刃短劍 (3)	125萬~140萬
[illegible] (4)	[illegible]~100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	75萬~80萬
砂塵短劍	300萬~400萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
巨毒短劍	200萬

道具

道具

[illegible]	300萬~400萬
敵人菁陸之徑	100萬~[illegible]
[illegible]	350萬~400萬
[illegible]	700萬~880萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

插卡＆製作屬性

裝備

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
+8兩倍危急卡塔勒	750萬
9三倍危急拳刃	930萬
[illegible]	[illegible]
+10三倍危急亞爾特	1500萬
[illegible]	[illegible]
二級強悍屬性雙手斧	260萬~310萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
二級強悍屬性大馬[illegible]	220萬~250萬
屬性大馬士革短劍	120萬~130萬
屬性水紋之劍	140萬~160萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性昏迷之鍾	320萬~350萬

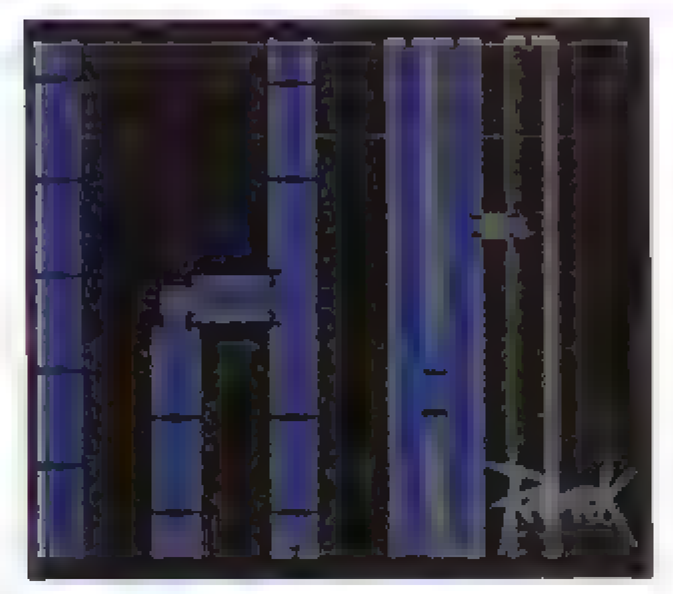
仙境

地圖經驗值效率概算

每張地圖都有很代表性的怪物以及吸引玩家的寶，而有MVP的地圖是一定有名的，但是為什麼好練的地圖怎麼看來看去都是那幾個而已呢？此篇就是要說明為什麼　有些地圖不見得是經驗值多而好練，所以好練功的地圖是要掌握很多地方的喔！底下請看小雷就怪物分佈及經驗值高低作分析報導

普隆德拉地下水道

地圖入選原因及特性



普隆德拉地下水道(prt_dun2)

此地圖在目前RO玩家等級以及裝備都接近頂級來說，這裡的經驗值對於等級低的角色取得是相當簡單且豐富的　以　把+10四倍颶風厚刃劍以及力量10~20左右的程度就可以打出130~150的數字，其中最難命中的就是白鼠，需要HIT51才可以完全命中，所以要在此很有效的賺進經驗值的話，20~25級、且DEX要20左右，進來賺經驗值是最棒的。

打一隻怪物所花費的時間不多，平均一隻只要2~3秒就可解決，倘若玩家25級，所需要的升級經驗值為2504，即使打蝙蝠都可以一隻1%，不過蝙蝠是主動怪，所以看到要先打。裡面的怪物分布也相當多　早期在裡面會擠死人　，不用擔心找不到怪物。需要注意的地方就是因為　強是群體攻擊的怪物，所以在打的時候不要太衝動，20級左右且STR過30的時候(先點STR的情況下　就可以拿個+10四倍颶風厚刃大開殺戒了^^　!。當下的攻擊力是絕對可以破170，大強的HP也才170，所以可以很放心的打怪

每隻怪物的經驗值雖然不是很高，但是這個地區的怪物分布較多且沒有太多玩家分怪，所以在賺經驗值來說是相當有效率的，20級到26級只要30分鐘即可　不建議使用種族卡或體型卡，因為在當下的攻擊力算低，插這類的卡片是絕對看不出來效果的。



對於等級高的角色來說，這邊的怪根本就摸不到



等級高一點的話或許也可以挑戰一下更深的地下水道

裴揚地下1F

地圖入選原因及特性



裴揚地下1F pay_dun00

這張地圖算是小地圖，分布的怪物卻挺多的，主動怪有兩種，分別為吸血蝙蝠以及腐屍，加上這邊幾乎只需要定點打的優勢，就已經比其他地圖好很多了。

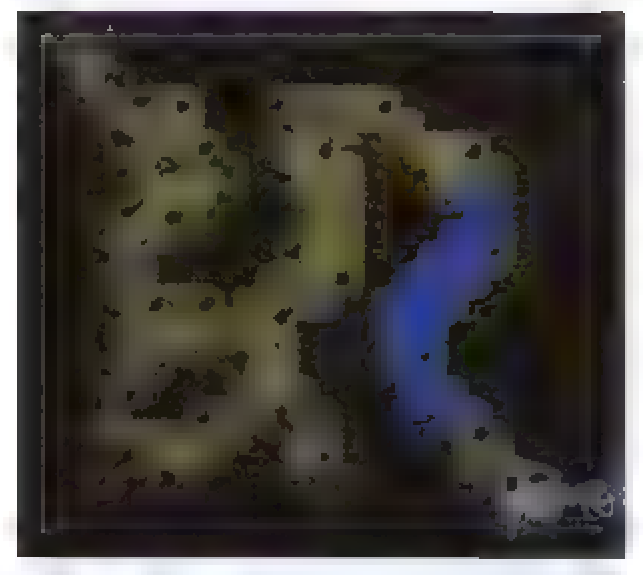
這裡的地圖適合25~30級左右來練，30級所需要的升級經驗值為6889，而這裡的波波利有81的經驗值以及腐屍的50經驗值是讓玩家升得最有效率的怪物　波波利的血量只有344，平均打死一隻波波利所花的時間不用超過10秒。而腐屍的血量只有534，雖說有點高，不過在30級且STR過40的話，即便拿+10四倍颶風厚刃都可以打出200左右的數字，那麼一隻腐屍所花的時間大約10秒左右不到，那麼假設尋找怪物的時間一分鐘內只需要15秒左右的話，那麼一分鐘經驗值的進帳就有500~810不等，也就表示有可能10~15分鐘就可以生個一級。相較於其他地圖還要花時間找怪物的地點，這裡是很不錯的經驗值來源喔！在此地圖練功的玩家等級都並不會很高，所以也是不建議使用種族卡以及體型卡，因為STR不高的話效果並不明顯。

更下層的裴揚洞穴也是經驗值飽飽的地方



獸人地下洞窟2F

地圖入選原因及特性



獸人地下洞窟2F orcsdun02

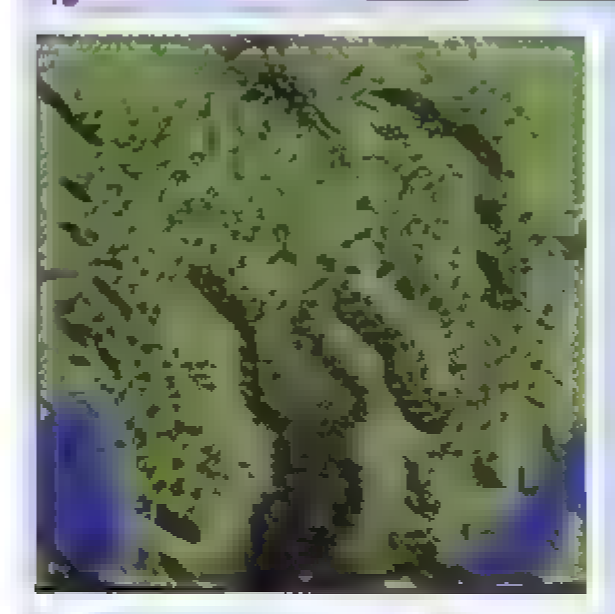
這張地圖的怪物分布也是算多的，也是幾乎可以定點打怪，即使這邊的人比怪多，依然是個經驗值很好入手的地圖。

這地圖需要注意的怪物就是獸人弓箭手，本身血多加上攻擊力大，還有一點…就是他打得準，所以遇到這隻怪物是看玩家能力而定。這個地圖是比較適合等級45~50來這邊賺經驗值，這裡的紅牌就是茲諾克以及邪骸獸人，兩個怪物都是好打經驗值又棒，不過唯一的缺點就是容易打到一半就會有好心人幫你清怪XD。茲諾克的經驗值就高達917，在45級的情況下都是可以一隻1%左右(不過前提是要打得到就是)。在這邊中型怪較多，所以使用三倍礦工的武器是比較省時省錢。邪骸獸人跟茲諾克的血量很接近，所以打怪的時間也相差不遠，STR50再加上+8三倍礦工的武器，少說一回合都有300甚至以上的攻擊力，攻擊一隻所花費的時間大約20~30秒左右，所以在45級來說是可以30分鐘左右升到46~47級。巫師學到大法之後也是可以到此地搶經驗值喔！



妙勒尼山脈

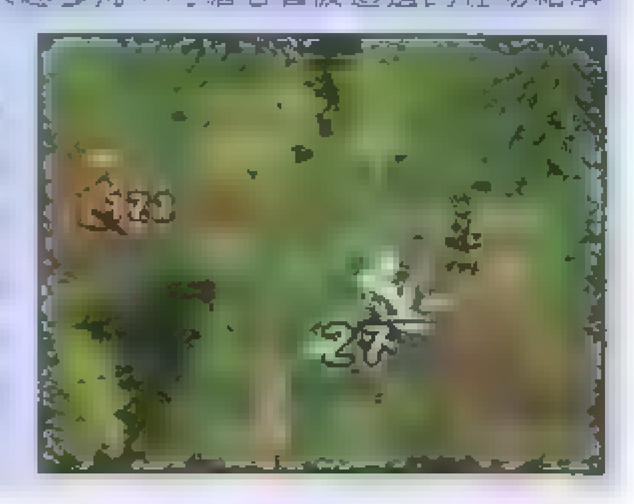
地圖入選原因及特性



妙勒尼山脈 mjolnir_08

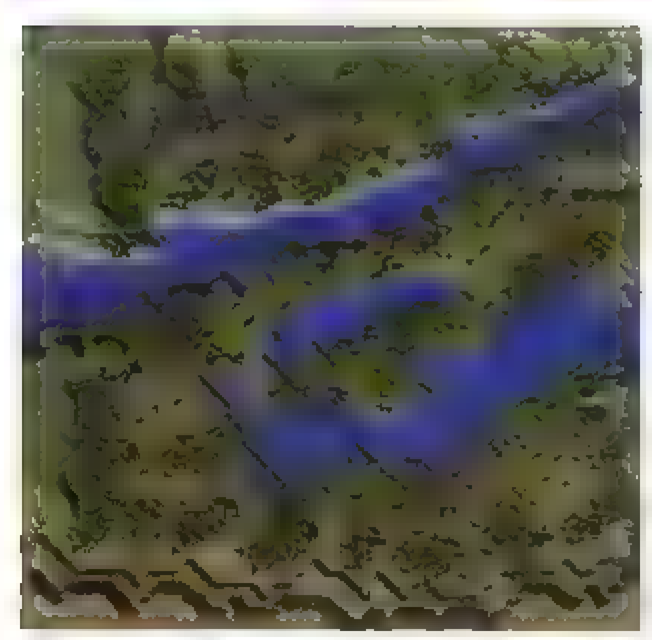
這地圖比較有惡魔性的是幾乎全部都是主動怪，且怪物的能力差距有點大，經驗值也是，蜂兵的經驗值是最多的，有179，在50級左右打一隻都有1%。在這個地圖的中上方是較為空曠的地區，在那邊就可以穩穩的賺入經驗值。為什麼？因為怪重生的速度很快，只要等個2~3秒就一定會有怪物跑向玩家，即使是螳螂、蜘蛛。

這個地圖的怪物都是昆蟲類的，所以刺蝎蟲卡片就是要來這賺錢的最好武器，STR50多的拿上+8三倍刺蝎蟲的武器，每回合就可以打上350~400不等的攻擊力，解決一隻蜘蛛只需要3~4回合就可以了，只需要花到5~6秒，螳螂則需要10秒左右，那麼一分鐘左右就可以得到1500~3000不等的經驗值，只要注意不要讓身邊的怪物越來越多就不用擔心會被這邊的怪物給解決，來一隻就殺一隻，來一對就要趕快殺一雙。法師類的想要在這邊賺經驗值的話，要注意的就是螳螂的移動速度稍稍有快了點，所以火牆或者冰凍的技術要好點喔！



吉芬區域-哥布靈村

地圖入選原因及特性



吉芬區域 哥布靈村 gef_fild11

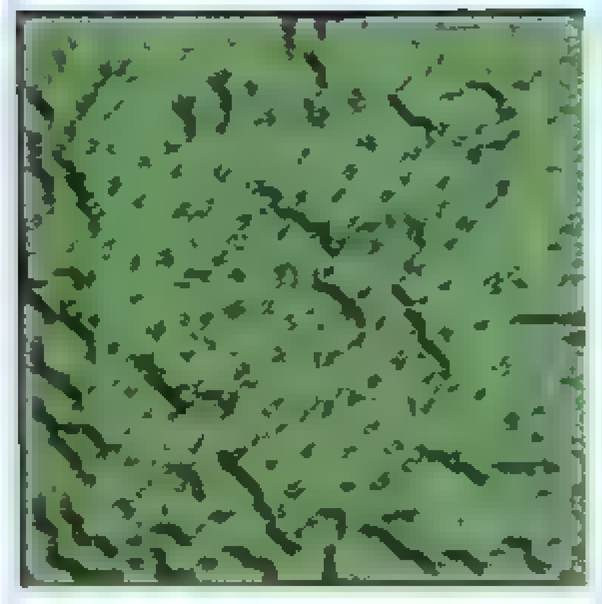
這塊地圖是比較適合35~40級的玩家來這邊賺取經驗值，哥布靈是22~25的等級，但是由於哥布靈每個都需要較高的命中才比較好打，也才不會太浪費時間在MISS上，所以才建議玩家35~40來這邊賺取經驗值才會快速。

哥布靈是人型怪，而這個地圖很幸運的，只需要海葵卡就可以殺遍全場。STR50再加上+8三倍海葵的武器，一回合就可以打出380~400的攻擊力。如果DEX有30左右，那麼MISS的機會就會減少，一隻哥布靈只要三回合的攻擊就很快倒下，一分鐘大約就可以賺進1500~1800不等的經驗值，只要帶些許的水一兩個鐘頭就可以在這邊生個3~4級不是難事。

這邊的怪物密集度雖然沒有很高，不過由於是主動的怪物，所以在地圖的上半部晃晃就會有不少隻黏著玩家，不用擔心沒有怪物可以打，這邊的怪物還是比人多一點的。法師在這邊練的話可以利用看台來休息，不過還是有點危險就是了。這邊的哥布靈卡片以及小神金等之類的不錯道具，也都是在賺經驗值之外的另外收穫喔！也算是相當符合經濟效益的。

吉芬區域－犬妖區

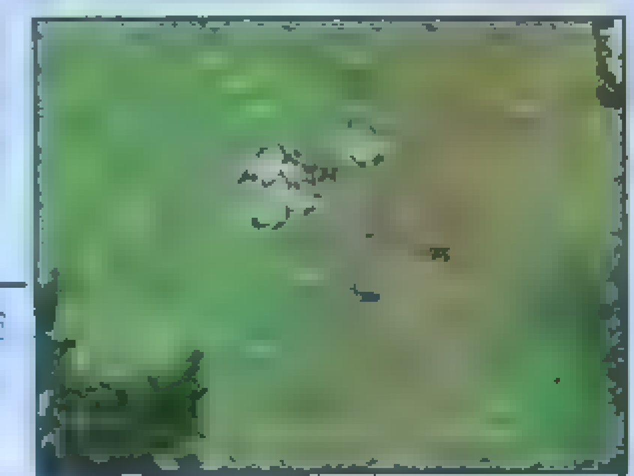
地圖入選原因及特性



吉芬區域 犬妖區 gef_fild08

這裡是相當適合等級55~63左右來練，因為犬妖所需要的命中還算高，若沒有相當的命中，很容易讓身邊的怪越來越多。雖然這邊依然也是有80~群，不過只要在中間部分逛個幾圈就會有不少怪向玩家圍上來，怪物的重生速度算快，不用擔心沒什麼經驗值進帳。這邊的犬妖都是人型怪物，所以帶著海葵卡來這邊就可以吃得很開了。如果以STR70來說，拿著+8三倍海葵的武器，每回合攻擊平均有410不等的攻擊力，那麼5~8回合即可搞定一隻犬妖取得640~800左右的經驗，時間花費約10秒左右。在55級所需升級經驗值178184來說就有0.5%左右，那麼只要慢慢打個一個鐘頭約可以升級到56~57甚至更高。

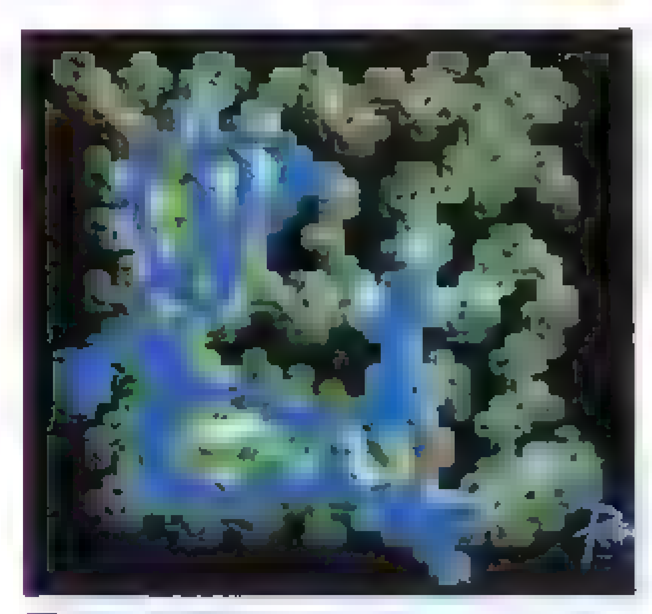
此外，犬妖掉落的物品也是可以賣個不錯的價錢，哥布靈毛就有170多元的價值，筆者窮時候窮的時候會來這邊打哥布靈毛賺賺，加上還有鋼鐵、小鋸等銷路還不錯的物品，玩家可以來這邊試試。



等級還不高之前，被犬妖圍也是不太妙的

克魔島東邊洞穴馬吾

地圖入選原因及特性



克魔島東邊洞穴馬吾 beach_dun3

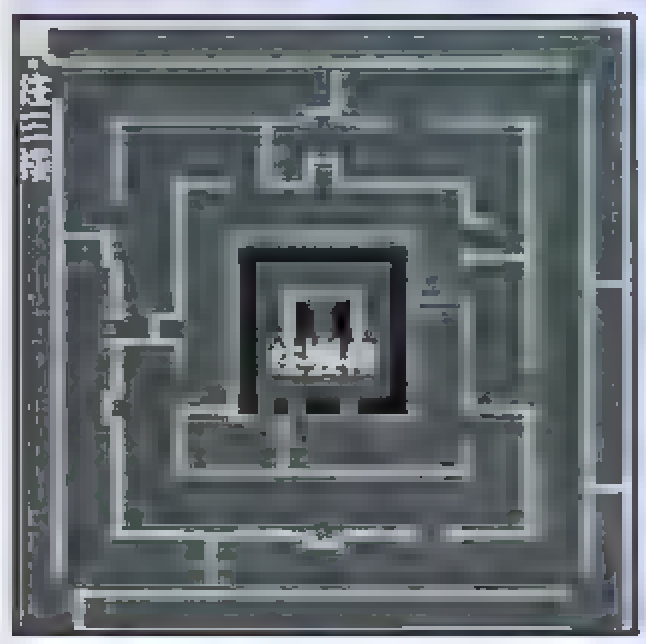
這邊是較適合40~45級左右來練功會比較有效率的地點，怪物等級分布雖然過廣(高等到有梅納海葵，低等到有邪駭食人魚)，不過整體來說，達拉蛙以及邪駭食人魚的分布會較多，所以是比較適合較低等的來賺經驗值。不過由於血量來說都還算高，但DEF都較低，且怪物大多都是被動怪為主，加上密集度還算高，所以不用擔心效率不夠高。需要注意的是蒼蠅翅膀還是多帶些好，或是自備克瑞米來也可。

武器方面的話則可以攜帶三倍傭工武器，有錢點的可以帶風屬以及火屬的武器來這邊，以STR60來說，屬武可以打到600左右的數字，是相當好練的一個地點。食人魚跟達拉蛙只需要2~3下就可以解決了，那40~43所需要的經驗值只要在1個半小時即可達到，過高就該換地方囉。這邊雖說會掉落的東西並沒有相當的高價，不過達拉蛙卡跟海葵卡倒是不錯的打寶物品，練功之餘還可以賺賺錢賺經驗囉！



斯芬克斯迷宮4F

地圖入選原因及特性



斯芬克斯迷宮4F in_sphinx4

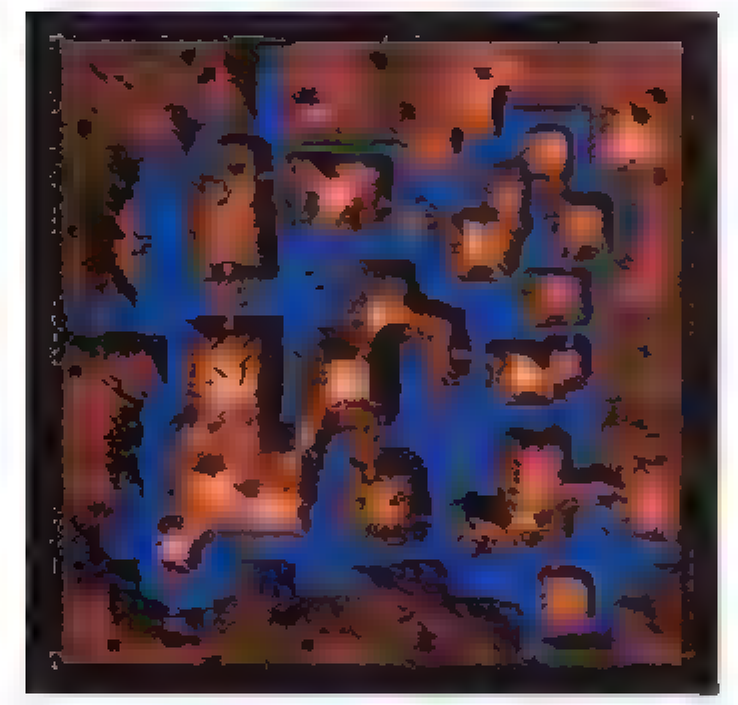
這邊的怪物分布等級很平均，唯一比較麻煩的就是很會ㄐ的箱子，經驗值低的難打得要命= =+，這裡很適合75~85來賺取經驗值，因為這邊的怪物並不會相當難打，只要攜帶水屬武器在這邊就可以吃的很開了，對付箱子的話則需要再帶個插木乃伊卡的武器，會比較不浪費時間在賺取經驗值上。其中帕沙那的血量最高，防也是，不過在攻擊方面米洛斯較強，這兩個怪物都是比較需要注意的。不過攜帶水屬武器的話，STR80就可以打出 00多的漂亮數字，面對帕沙那也只需要10~15下就可以解決完畢，加上這邊的地圖小，顯得怪物重生速度較快，動不動就會再遇到剛剛被你殺死的怪物。只要補品帶的夠多，在這邊練功的效率不會輸給其他地方喔！

等級75在這邊打死一隻牛就有0.1%，而殺死一隻牛的時間只需要10秒左右，那約2個小時左右就可以升到76快77了。這邊的物品都算是高價品，牛伯伯的鼻環就值不少錢，馬爾杜克的面具也挺值錢的，所以在這邊練功還可以賺賺水錢，運氣好還可以打個箱子也說不定喔！



諾可羅德熔岩迷宮2F

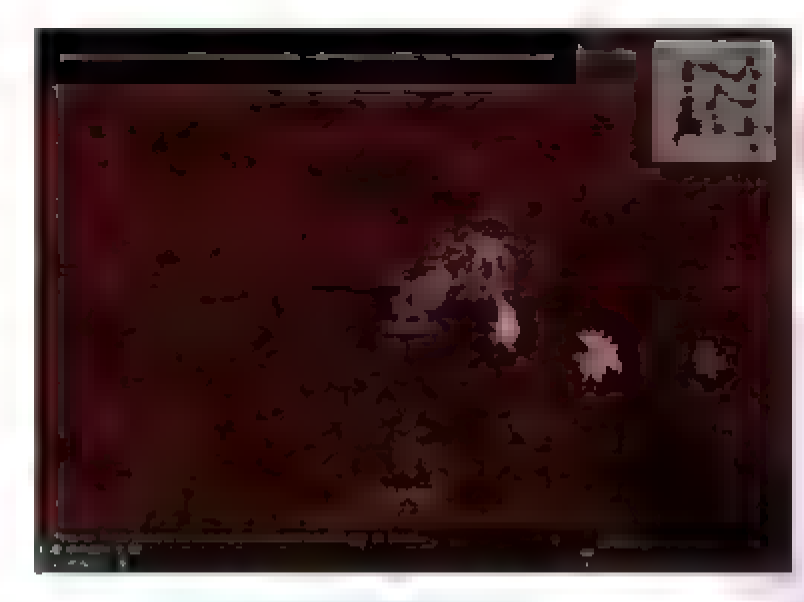
地圖入選原因及特性



諾可羅德熔岩迷宮2F (mag_dun02)

或許有很多玩家覺得這邊並不是相當的好升，當然，如果單人來這邊的話是需要相當大的勇氣和不怕死的心態(LV99？)才有可能覺得這邊不錯。可是如果80~85左右組小隊來這邊練功的話，效率也不會很差喔。

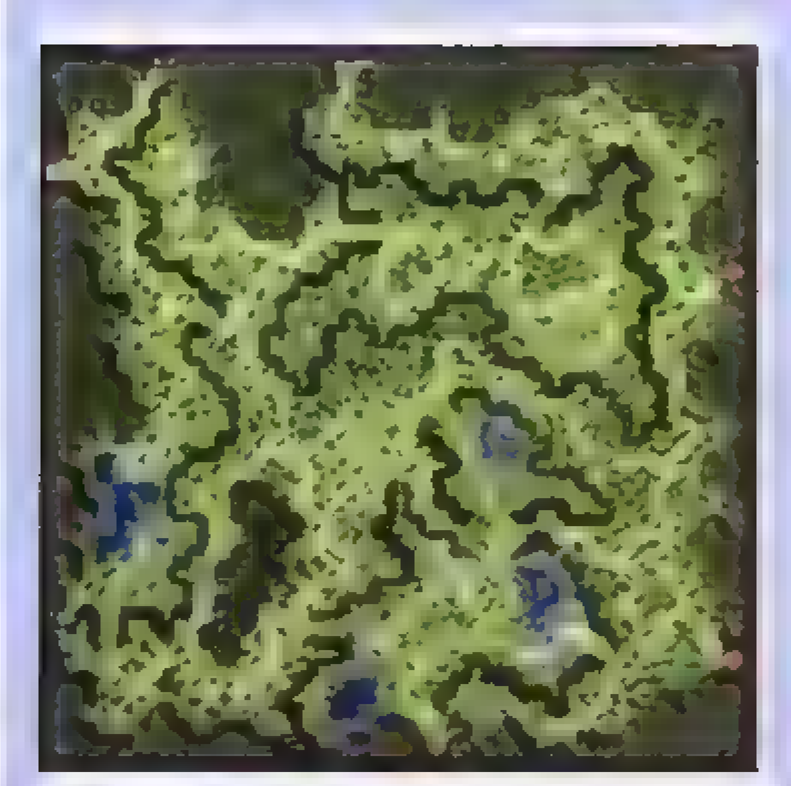
在這邊練功需要注意的事情就是攜帶武器為主要問題，雖說是火窟，但並不是每隻怪都是火屬性，所以練功要有效率的話，最好是有所有的屬武，獵人還可以帶上銀箭矢來打擊骸跟小惡魔，會讓賺取經驗值來得更有效率。若以三人小隊為考量，這邊的怪物最少經驗值都有3100，而若搭配的是刺客以及十字驅魔祭司為主軸，那麼只要20~25秒就可以解決一隻甚至數隻。那麼少說在1分鐘都有3500以上的經驗值，所以在賺經驗值方面是絕對不會輸給其他地圖的。如果是95級的經驗值23836800來說，十字驅魔攻擊到5~6隻怪物(因為玩家較少，所以怪很多= =)，一個人經驗值就可以狂飆到9300，那麼就是0.03%，一小時左右就可以練到1.2~1.8%這麼多的經驗值，這邊真的很好練喔！且怪物掉落的物品單價都算高，只要活著回去，不論在經驗值還是在荷包上都是賺的飽飽的啦。



一不小心可是有可能趴在這的

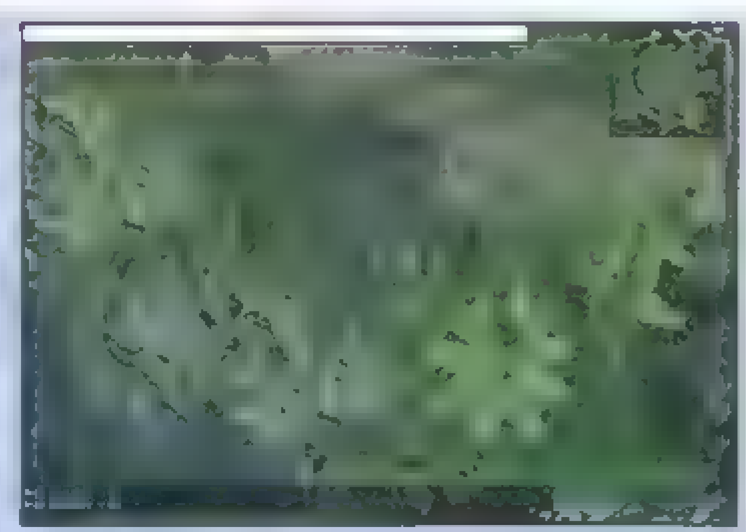
巴不其卡森林

地圖入選原因及特性



巴不其卡森林(cmd_fild01)

這邊是相當適合等級70~75左右的玩家來此賺取經驗，雖然這個地圖的怪物只有鱷魚人是比較有看頭的，但是光這邊的鱷魚人就多到玩家一隻一隻接著清了，在地圖的偏右上角的地方鱷魚人重生的機率頗高(不知道是不是筆者太屌= =)。STR70加上武器熟練的要素，配上三倍哥布靈卡片的武器，一回合可以傷害500以上的威力，鱷魚人只要在15下左右就可以解決了。即使都沒有點上半點AGI，需要的時間約為12~13秒就有1379的經驗值入手，對於70級的能力來說是相當好賺的場所。以70級的經驗值來說，鱷魚人一隻經驗值就約為0.1%，若每分鐘找怪物的時間不高於15秒，那麼一分鐘的經驗值就有0.5%左右，一小時就有30~32%的經驗值，更別說還有些零零散散的毒蘑菇的經驗值了，與其組隊分散經驗值，不如帶些水來這邊練功也是不錯的選擇喔！鱷魚人掉落的物品單價也是算高價的，絕對不會讓玩家失望。



鱷魚人的長相還挺好笑的



金字塔地下2F

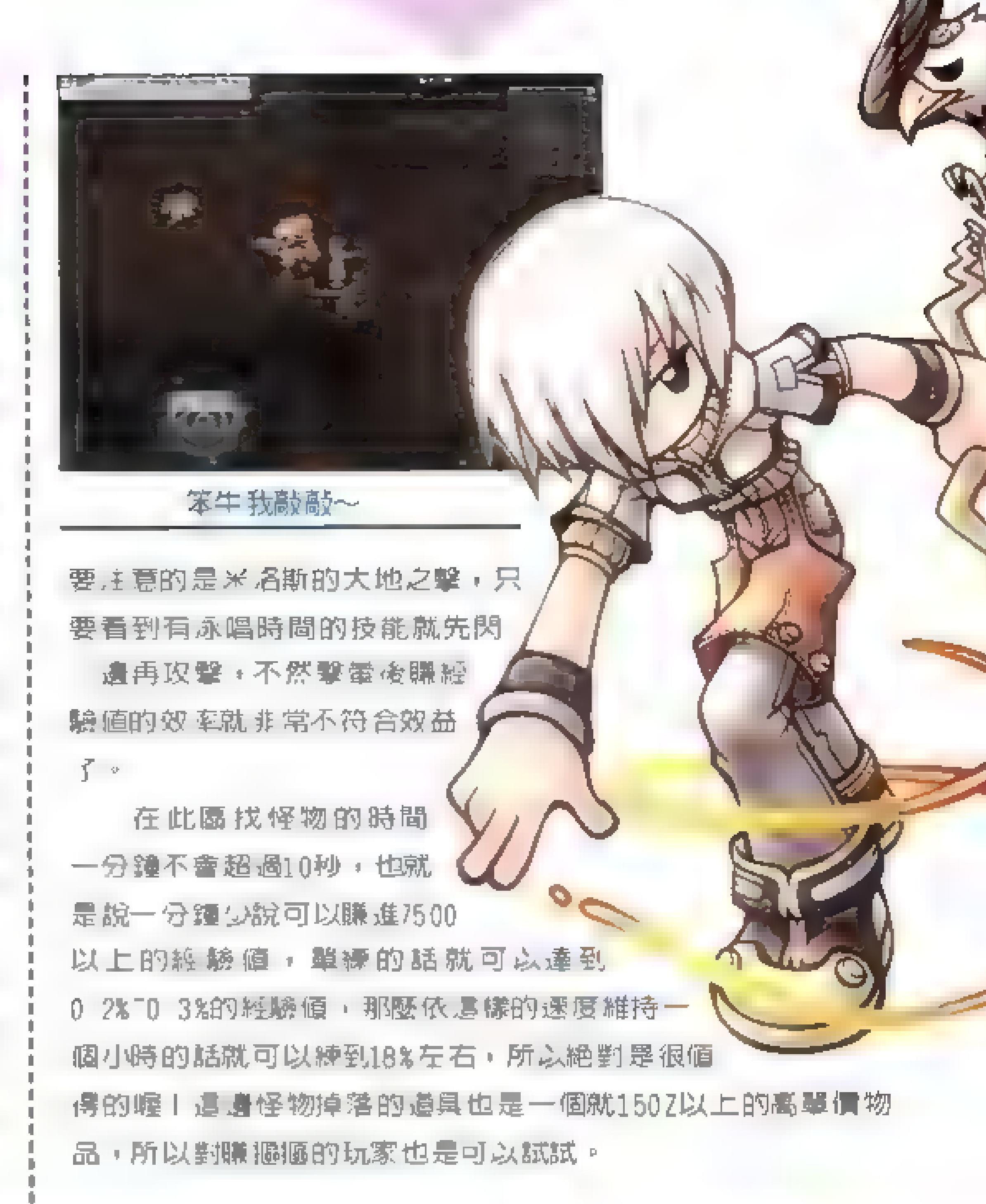
地圖入選原因及特性



金字塔地下2F moc_pryd05

這邊適合75~80左右的玩家來這邊賺取經驗值，這裡的地圖並不會很大，因為迷宮式的，怪物直接出現在玩家面前的機率是相當的高，所以如果玩家清怪效率不快的話，很快身邊就會再多出一隻到兩隻的怪物，有些許小小的麻煩。

在此區賺經驗值要有效率的話，不考慮命中問題的話，武器方面可以直接帶著屬性武器（攻擊力最強的那把= =），水屬跟火屬這兩把在這個地圖用過的都說讚。STR70再配上屬武，每回合的攻擊力可達550~600之多，那麼米洛斯只需要13刀即可解決。那麼也就是說，最少15秒就可以得到2750的經驗值，



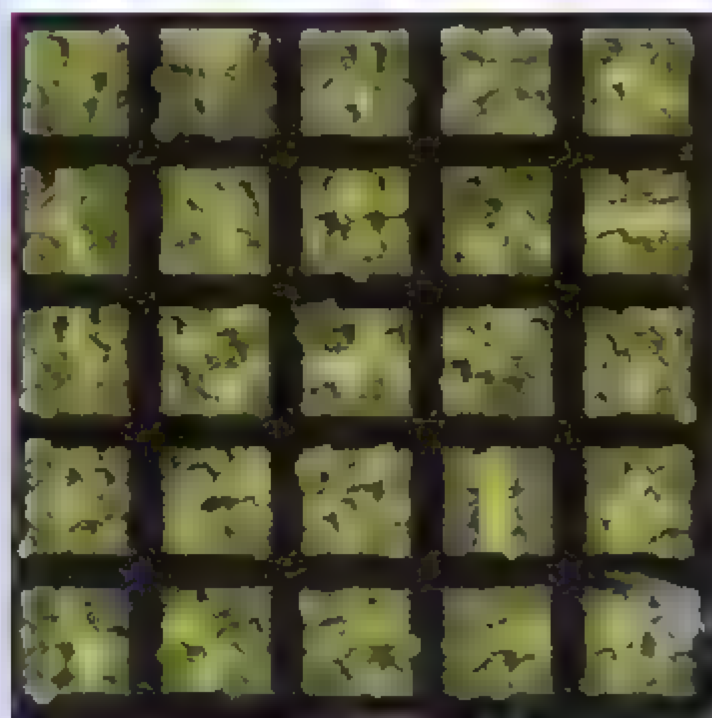
笨牛我敲敲~

要注意的是米洛斯的大地之擊，只要看到有詠唱時間的技能就先閃一邊再攻擊，不然擊中後賺經驗值的效率就非常不符合效益了。

在此區找怪物的時間一分鐘不會超過10秒，也就是說一分鐘少說可以賺進7500以上的經驗值，單練的話就可以達到0.2%~0.3%的經驗值，那麼依這樣的速度維持一個小時的話就可以練到18%左右，所以絕對是很值得的喔！這邊怪物掉落的道具也是一個就150Z以上的高單價物品，所以對賺錢的玩家也是可以試試。

普隆德拉迷宮

地圖入選原因及特性



普隆德拉迷宮 prt_maze03

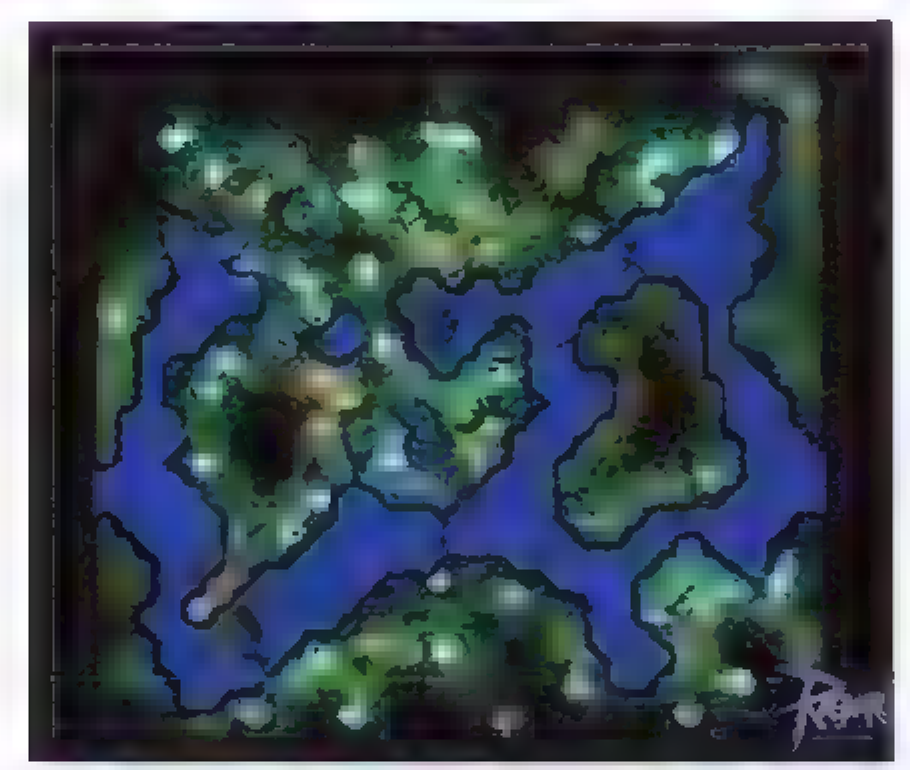
這邊的地圖適合等級75左右的玩家過來賺取經驗值會比較有效率。雖說地圖表現方式有點難認路，不過也是因為這樣的關係，一間一間的地圖重生怪物的速度也是飛快，像黑蛇及紅蝙蝠，還有狂暴螳螂都是只要轉幾個彎換個地圖就會馬上又會在玩家眼前的。準備的武器必插專有靈卡及刺蝟蟲卡較為適合，STR70的狀態下，使用+8三倍追加的武器，每回合攻擊的數字約為500左右，那麼即使是黑蛇也只需要簡單的10多下，那一分鐘就極有可能把經驗值衝高到將近5000、不過黑蛇還滿強的= =+。在75級情況下，每分鐘就可以達到0.2~0.3%不等的肥美經驗值，看到MVP的話，還是閃開的好，這個地圖是比較不適合團練的，所以單槍匹馬是絕對不適合打MVP的。

另外在這邊帶把屬武可以打打不小心遇到的幽靈波利，雖說小王的經驗值並不是很適合70級以上來打，不過道具的價值是絕對夠吸引玩家的。



烏龜島密穴1F

地圖入選原因及特性



烏龜島密穴1F (tur_dun02)

這裡是適合等級95以上在此賺取經驗值，這個地圖因為改版的關係，越來越少人來，因為怪物的數量並不是很多，組隊的玩家大多直接往3樓殺去了，不過這邊的地圖對單練的玩家來說，是很棒的賺經驗值的地方。

這邊的怪物都是動物屬性，所以武器插哥布靈卡是絕對不用懷疑的，不過玩家也許會提出問題，這邊的怪物防都頗高，打起來不是就很沒有效率了嗎？雖說防高沒有錯，不過爆擊對防是無視的，所以這張地圖若是LUK型的職業就不見得沒有效率了(不侷限刺客)。

STR90以上爆擊打出來的數字都是超過700的，即使沒有爆擊也有400左右的攻擊力。在攻擊方面水陸龜為首選，再來為果樹龜以及單眼蟲，岩石龜不建議，血量稍多而讓效率較差。以上述的攻擊力來說，一分鐘約可解決2~3隻烏龜，也就表示經驗值可高達一分鐘10000左右的經驗值，維持一小時的效率就可以達到550000的經驗值(前提是不要死掉XD)，95級經驗值為23836800的話，一小時就可以達到2%的效率。當然，這邊的怪物攻擊力也較高，所以水要帶多一點再進來，免得練沒兩小時又要出去找卡姐，這樣會讓效率降低很多的喔。這邊怪物掉落的物品單價幾乎都超過300，但是依水錢來說打平的機率相當高，所以一定要撿才不會虧本。

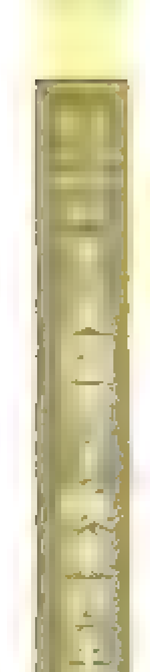
水陸龜會主動攻擊，先解決他再說

結　　語

這篇文章是希望玩家可以好好的思考練功的效率，不見得一定要卯起來衝向玩家多的地方，所有的地圖都逛過之後筆者才發現，原來這個地方還不錯練耶！自己練功之餘別忘了與朋友間的互動喔^^！







2004年美國電子娛樂展全程報導



這次在會場上展出的產品實在很多，但是大部分的產品不是在開發初期，就是已經接近推出日期。依照慣例，筆者會選出數套在會場上算是較強檔的產品，進行進一步的介紹；至於其他產品則在往後會以其它方式報導。



聖騎士 莊振宇 (by Allen Cheng-Yu Chuang)

聲勢浩大的台灣館

以前在E3會場上總是只有零零星星幾家台灣的遊戲公司，但是今年可不一樣！如同以往韓國參展的方式一般，今年在會場上是以成立台灣館的方式，結合數家台灣遊戲公司共同參展。據筆者了解，這次台灣館光是參展費用就高達250萬新台幣，主要的目的不但是要能夠讓台灣的遊戲在國際舞台上直接曝光，更希望能夠經由這次參展的機會，能夠與國外的廠商產生互動合作的關係。

雷爵

這次代表台灣館參展的有數家公司，首先是雷爵資訊，在會場上展出了《童話》、《萬王之王2》及《天外Online》等三套遊戲。這次展覽對於雷爵資訊來說有相當大的斬獲，據表示，在參展開始不久，雷爵旗下的《童話》在星馬地區馬上就有代理商對其在該地英文版之版權頗有興趣。在展覽結束之後，《童話》英文版在星加坡、馬來西亞、泰國等地區代理權都已經敲定。在香港、大陸及日本等地區，也確定有人代理該套產品。《童話》是一套以日本漫畫畫風所設計的產品，內容活潑可愛，因此在會場展示時吸引了不少目光駐足觀賞。

《萬王之王2》則是一套網路遊戲，目前研發已然到達最後的階段。遊戲的背景設定在一代之後，在遊戲中玩家將可以從英雄或是魔族裡面選擇角色作為遊戲的主人翁；遊戲目標注重於與其他玩家之間的合作，最終的目的就是要在遊戲裡面爭取領土，並且建立一個屬於自己的國家。在二代



《童話》在海外也獲得不少肯定

裡面，國家的建立玩家們可以採用經濟、軍事、或是政治等不同手段，來發展自己的利益，因此對於網路遊戲來說，這是一套策略性較為偏重的產品。

《天外Online》則是一套結合漫畫畫風及卡片戰鬥類型的網路遊戲。在遊戲裡面，玩家許多的能力都將會以卡片的方式存在於遊戲之中。當玩家想要運用任何特別技能時，便要將相關的卡片套在遊戲主角身上。在遊戲裡面也有相當複雜的職業系統、技能類別、法術項目及工作系統等等，讓玩家在遊戲裡面能夠享受到相當多的遊戲變化。《天外Online》也是一套在會場上面備受矚目的產品。



《天外Online》是雷爵最近主打的強作。

昱泉

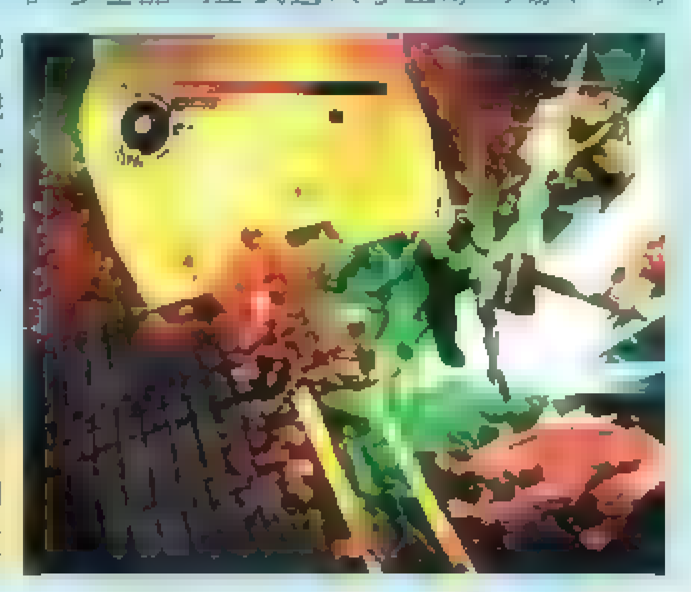
昱泉這次在會場上面佔盡鋒頭的，則是其旗下與美國Sammy Studios合作設計的《鐵鳳凰》。這是一套X-Box平台上的遊戲，在會場上更得到了Microsoft所發給的TeamXbox最有創意遊戲獎，這可是亞洲遊戲公司前所未見的殊榮，由此可見台灣的遊戲設計能力已經正式躍上了國際舞台。《鐵鳳凰》是一套格鬥遊戲，在其圖形引擎的應用及光影效果等等，可以說是遠遠超越了一般台製遊戲的水準；更重要的是，這是第一套支援X-Box Live的產品，因此經過網路，玩家們將可以與其他人進行對戰。在會場上面Microsoft也特別的成立了《鐵鳳凰》的展示攤位，不時可以看到玩家們排隊等著試玩這套產品。

《鐵鳳凰》的技術水平遠超出國內水準

樂陞

樂陞科技在會場上面展出的《鬼疫》(Demon Vector)則是一套以中世紀黑死病為背景的Xbox產品，並且支援Xbox Live網路功能。這套遊戲已然推出，因此筆者不再累述。這次在微軟所開的亞洲區記者會上，微軟也宣佈將會與樂陞科技合作，發展一套以Hello Kitty凱蒂貓為主角的3D遊戲，這是第一套以凱蒂貓為背景的產品，因此微軟對於凱蒂貓的版權相當的注重。除了樂陞科技之外，香港的Typhoon Games及昱統科技也會一同合作設計這套產品。凱蒂貓樂園裡面玩家將會有機會看到許多Sanrio旗下可愛的卡通角色，也能夠引導著凱蒂貓在廣大的3D世界裡面進行冒險。

這次台灣館展出的遊戲，在水準上比起往年來說有著極大的進步，許多產品均正式邁入了國際市場中，希望在往後的E3展中，台灣地區參展的陣容能夠與韓國地區的公司相互匹敵。



Xbox的《鬼疫》也頗受到場內觀眾人士關注

S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl



[illegible]	THQ
設計公司	GSC Game world
遊戲類別	第一人視角設計遊戲
推出日期	2004年第三季

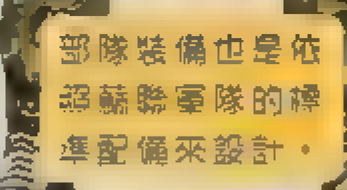
網路遊戲設計的最高境界，就是提供玩家一個沒有限制的遊戲世界，讓玩家在這個世界裡自由自在、隨心所欲地做任何事情。網路遊戲之所以甚受玩家喜愛，就是因為遊戲提供了這樣的一個世界。在單機遊戲方面，真正能夠達到這種境界的遊戲卻很少，許久以來只有《Grand Theft Auto》及《毀滅公爵》這兩套產品能夠提供玩家這種體驗而已；這次在E3會場上面，筆者看到這套由遊戲界新人GSC Game World所設計的《S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl》就是這樣的一套遊戲。



遊戲裡面的人物設計在精細度上都相當的高

遊戲的名稱大略翻譯就是《車諾堡的陰影》。遊戲的故事設定在公元2006年，在前車諾堡核電廠發生爆炸的地點又再一次發生了大爆炸。在爆炸之後，政府將整個車諾堡及周圍的地區全部關閉，並且將整個區域劃為機密區。在爆炸之後不久，許多奇異的事件開始在爆炸地點周圍一一發生。因此有一群自稱為追蹤者(Stalker)的隊伍，開始偷偷進入意外的機密區內收集資料及各種物品。玩家在遊戲裡面扮演的角色，就是Stalker隊伍裡面的其中一員。

在會場上看過遊戲展示之後，筆者第一個想法，就是《Shadow of Chernobyl》看起來很像是一套單機的網路遊戲。怎麼說呢？整個遊戲的所呈現在玩家面前的，並不是傳



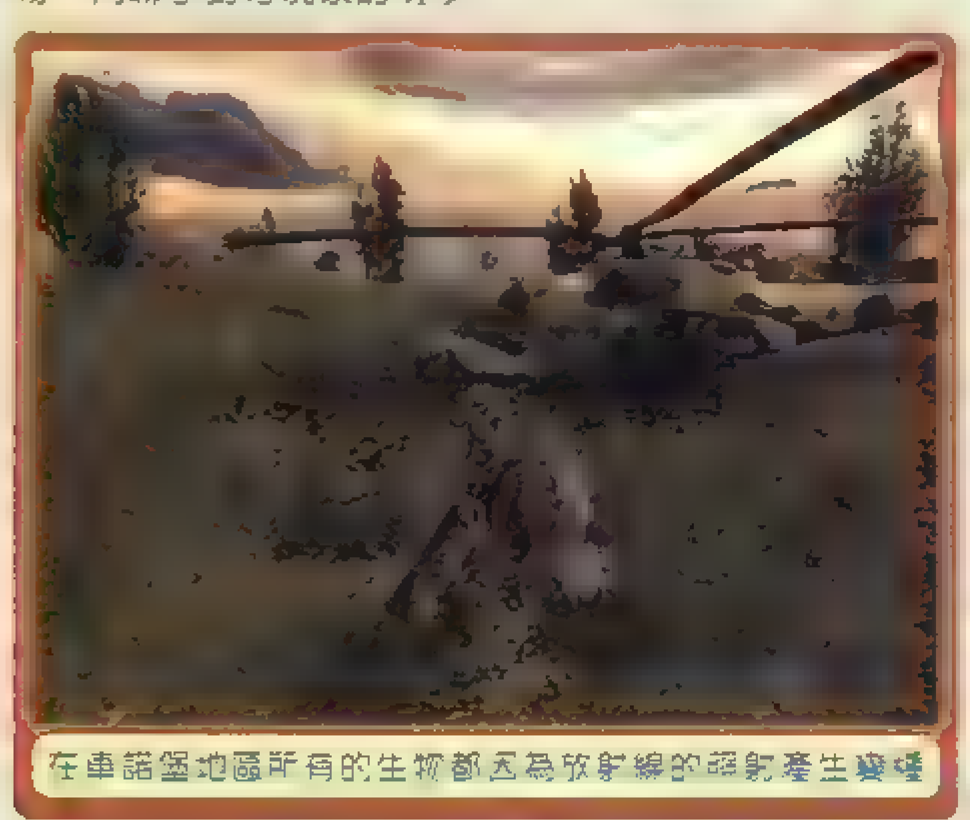
部隊裝備也是依照蘇聯軍隊的標準配備來設計。

統關卡式的遊戲型態。《Shadow of Chernobyl》的設計小組是將整個遊戲世界的架構都設定好，然後讓玩家在這個遊戲世界裡面自由發揮。當然，遊戲本身會有各種目標需要玩家予以完成；但是除了遊戲的主要目標之外，遊戲裡也有許多的小目標及小任務。玩家可以選擇在極短時間裡面將遊戲完成，也可以好好的下工夫探險遊戲世界裡面的每個角落。

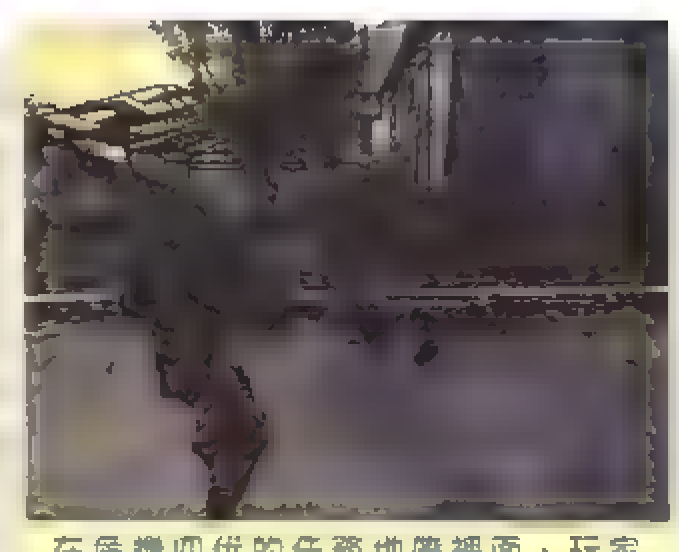
遊戲的世界在設計上的基本概念，就是希望創造出一個互動性高、並且有著「牽一髮而動全身」的環境。首先，因為遊戲裡面沒有關卡的區分，因此遊戲時間是以即時進行，因此在遊戲裡面將會有明顯的晝夜區分。白天與晚上的除了背景的效果之外，對於遊戲的內容也有相當的影響。例如，有些夜行性的怪物在白天的攻擊力就比較弱，但是到了晚上就會變得非常難纏。日行性的怪物則可能在晚上睡覺，這時玩家只要不將其驚醒，就能夠安全的繞過去。

夕陽西下之後又是另外一個充滿殺機的夜晚

所有的怪物在遊戲裡面都有其所謂的行為設定。就算在玩家看不到的時候，牠們也會依照正常的時間作息。在會場上，展示人員從安全距離之外觀察著一隻怪物的行動，從早上起來，按照一定的路線行走，中午會去吃東西，然後晚上睡覺。只要玩家不要去打擾牠們，怪物就不會對玩家造成威脅。這對遊戲來說有什麼樣的影響呢？基本上，在遊戲裡面所有的怪物作息都是預先設定好的，只要玩家仔細觀察牠們的作息，有時根本就不用與其發生衝突，就能夠安全通過該區。不過，設計人員也表示，如果玩家想要一直採取避開衝突的方式來進行遊戲的話，到遊戲後期可會吃上苦頭。這是因為遊戲中的怪物一旦死亡，就不會再生，如果玩家一開始不將其除乾淨，那麼到遊戲後期可能會產生許多怪物一同聯手對付玩家的情事。



在車諾堡地區所有的生物都因為放射線的輻射產生變種



在危機四伏的任務地帶裡面，玩家隨時都會遭到殺害

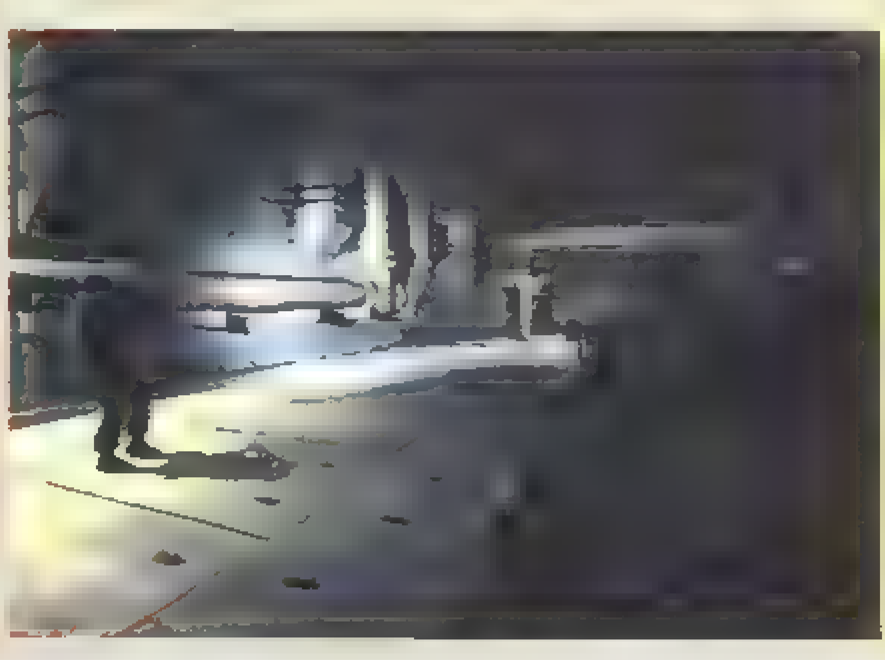
遊戲中的世界非常大，據表示大約是真實世界裡面三十平方公里的大小。世界裡除了充滿怪物之外，還有許多其他與玩家一樣是追蹤者的人物。每個追蹤者在遊戲裡面的目的都不一樣，有一些是與玩家志同道合的人物，也許會與玩家攜手合作，不過每個追蹤者都有其個人的目的，因此在遇到玩家之時，也很可能會冷不防的開始進行攻擊。在遊戲有著聲望的設定，如果玩家看到追蹤者就不管開槍射殺，那麼到後來所有追蹤者都會與玩家為敵。這樣一來，遊戲的困難度可就會增加數倍了。

追蹤者是正常人，因此也需要正常的作息。在遊戲裡面，每一天主角都需要一定的睡眠。因此，在遊戲裡面玩家得要找一個安全的地方才能夠睡覺。遊戲的設定是當玩家進入睡眠之後，時間就會加快運轉，但是在睡眠一半時若有怪物攻擊玩家，這時候主角就會醒來並且回復到正常的時間。睡覺時被偷襲將會對主角造成極大的損傷，因此在睡覺之前，最安全的方式還是將周圍的敵人全部剿滅才是。



在廢墟之前先，歇片刻吧

《S.T.A.L.K.E.R：Shadow of Chernobyl》對於第一人稱角色類型遊戲來說，是一套少見的產品。遊戲小組除了實地參觀考察過車諾堡的周圍環境之外，對於整個地區裡面的各種建築及街道，也一五一十的呈現在遊戲裡面。不過，遊戲裡面最大的特色，還是它提供了一個自由度及高的環境讓玩家冒險。在沒有故事情節的侷限之下，玩家可以直接深入遊戲中心完成目標，也能夠慢慢的去發現遊戲裡面各種有趣的地方。要怎樣的進行遊戲，一切都在玩家的掌控之中。



遊戲裡面的光影效果充分表達出黑暗地帶的陰森感

遊戲仙人研究室

無盡的任務 2

[illegible]	Sony Online Entertainment
設計公司	Sony Online Entertainment
[illegible]	MMORPG
推出日期	2004年8月



精美的遊戲宣傳彩圖

無盡的任務2簡稱EQ2，在以往已有許多相關報導，但是這次在會場上卻是第一次能夠實際試玩到遊戲。雖然說網路遊戲至少要花上數百個小時後，才能夠真正了解遊戲世界所有的內容及架構，但是在會場上每個玩家都僅有約十幾分鐘的時間來實地試玩，以下筆者便以十五分鐘內試玩之後所得到的心得以及觀感來做個報導。

在《EQ2》裡面，所有玩家在遊戲的一開始都會出現在海上的一艘船上。背景故事是玩家在海上遇難，被一艘魚船救起。從這一刻開始，遊戲將會先由背景當的來教導玩家遊戲的進行方式。在魚船上玩家可以到處探險，船上的每個部分都會教導玩家遊戲各方面的操作方式。當玩家對基本操作方法熟悉之後，在突然之間，海中出現了一條火龍，並且開始對魚船攻擊！這時玩家及魚船上面的船員將會與火龍展開一場大戰，雖然說火龍後來還是被人擊退，但是船上所載的許多魔怪從籠子裡面逃了出來，這時玩家得要將所有的魔怪擊退。

《EQ2》在遊戲人物及怪物的精緻度比起一代簡直是不能同日而語

可惡的火龍使用AOE類型的魔法，讓我軍同時遭到極大的損傷。

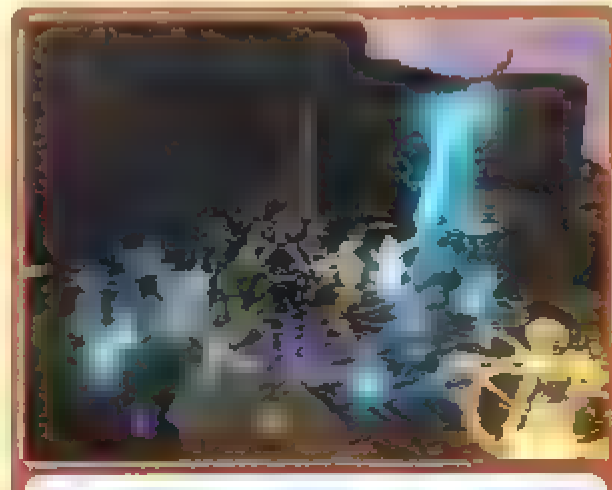
這個部分可以讓玩家熟悉遊戲的戰鬥系統，讓玩家在遊戲真正的開始之前，就能夠熟悉遊戲戰鬥的進行方式，但是當在場人員重新進行遊戲的時候，筆者發現在火龍出現的一開始


嗯……你的身材真不錯。

時就盡速將其擊退的話，魚船本身並無受到任何損傷時，所載運的魔怪也就沒有從籠子之中逃出來。從這一點就可以看出《EQ2》最大的一個特色，就是遊戲裡面的任務將會以多線式的方式進行。隨著玩家進行任務的方式不同，任務的體驗也會隨著改變。就連遊戲一開始的教導任務一樣，玩家若能夠盡快的擊退火龍，那麼魔怪也不會出現，任務也會變得更簡單。

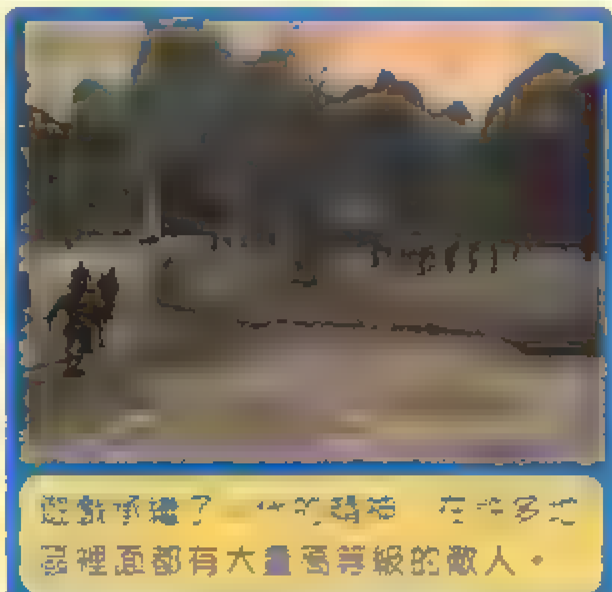
《EQ2》在遊戲引擎本身比起一代有著天差地別的改進，首先在所有人物及怪物的圖形設計上在精細度上有著很大的進步，除了多邊形的數量增加了之外，在模組的材質解像度上也變得更精細；最重要的是，人物的動作模組在二代裡面也變得更加生動。在遊戲的背景方面，可以看出遊戲的細膩度與一代比起來簡直是不能同日而語，運用動態材質及Bump Mapping等方式，一天之內的光線變化對於遊戲的背景都會造成影響；同一個背景在早晨、中午、日落及夜晚看起來都會有迥異的感覺，藉由遊戲的圖形引擎，玩家將能夠看出劃分一天之內的時間。

另一個相當重要的特色，就是在遊戲裡面，每個玩家都能夠擁有自己的房子。在遊戲一開始時，每個玩家都會有一個相當差勁的小房間，但隨著玩家在遊戲中的財產增加，將能夠負擔更加高級的房地產。在遊戲裡，玩家的房子都是一個獨特的區域，其他玩家除非收到主人的邀約，不然是不能隨便進入的。遊戲的房地產功能在筆者看來，與《網路模擬市民》（The Sims Online）的模式非常相似，除了屋子的大小之外，屋內所有的細節玩家都能夠依照自己的喜好自由設定。玩家可以選擇地板、牆壁、屋頂、甚至屋子的壁紙及格局等等，只要想得到的設計，在遊戲之中都能夠做到。


吼……想要進入城堡之中，得先過我們這關。

當然，建材本身都會有其固定的價錢，因此玩家越有錢，房屋的裝潢也越高級。至於房子裡面的家具方面，可以到家具店裡面購買，也能夠向其他玩家購買。

當然，最高級、最有趣及最稀有的家具，將只能夠在完成艱難的任務之後才能獲得。好的房子當然也有要好的地區來搭配，而遊戲裡面最高級的土地都在市區裡面，城市裡面的土地除了售價昂貴之外，每過一段時間還得要課稅，而上面所建築的房屋也會有相關的維護費。由於遊戲裡面的高級土地有限，因此在供需法則之下，在二代裡面玩家除了買賣物品之外，也能夠炒地皮。這樣一來，遊戲的玩法除了一般 MMORPG 的基本玩法之外，又增加了許多可以自由發展的空間。


遊戲承襲了一代的精華，在許多地圖裡面都有大量高等級的敵人。

二代的世界很大，除了步行之外，遊戲裡面也會有各種交通工具，可以讓玩家自由自在的在各地點之間穿梭。當玩家的等級夠高時，在遊戲裡面更能夠擁有所謂的個人交通工具！一般來說，個人交通工具不外乎是駿馬之類的動物，但是據設計小組表示，遊戲裡面還會有各種其他新奇的個人交通工具供玩家使用，不過在會場上面，筆者並沒有看到任何個人交通工具展示，因此筆者也不太清楚實際的使用方式。不過只要能夠減低在各大地點之間穿梭的時間，對玩家來說就是一種極大的便利。

《EQ》一代中最為玩家詬病的地方，就是遊戲對於死亡方面的處理，一代的玩家一旦死亡後，數個小時的努力都將功虧一簣。有鑑於此，二代對於死亡的處理要寬容許多了，基本上，玩家在二代裡只要能夠回到屍體的附近便能夠復活，而死亡之前所取得的物品及經驗值將完全不會減少。

不過要是死亡沒有任何懲罰的話，那麼玩家將會對死亡變得毫不在乎，因此在二代裡面，設計小組發明了所謂的鬥魂設定。每當玩家殺死一個敵人，將會取得基本經驗值及額外的經驗值，額外的經驗值取得的多寡，則是以玩家鬥魂的多寡來決定。因此鬥魂越高，額外的經驗值就越高。當玩家每次死亡，鬥魂將會隨著扣除，雖然鬥魂會以非常慢的速度恢復，但是只要玩家一死，鬥魂的減少將會對於玩家取得經驗值造成極大的影響。所以二代裡面死亡的懲罰雖比起一代要寬容許多，但是對於遊戲的影響還是很大。因此設計小組相信，玩家還是會竭盡所能的避免讓自己的角色死亡。


不好，腹背受敵，如何才能夠全身而退呢？


多人共同施展的魔法在遊戲裡面是項重頭戲

在團體方面，《EQ2》二代也做了一些改變。首先，隊伍裡將可最多有六個玩家，而遊戲裡的許多任務也需要六個隊員才能夠完成，對於難度較高的任務，六個人的隊伍可能不夠，因此，遊戲裡面還有一項功能，可以讓四個六人小隊結合成為一個大隊伍。為什麼不乾脆讓 24 個人直接加入一個隊伍呢？這是因為在二代裡面，當六個人結伴成為一個隊伍之後，將能夠結合六人的力量使用特別的大絕招。因此，在四個隊伍聯手之下，使用大絕招的順序將會對讓遊戲的戰術策略提供更深一層的玩法。


唯一的過去

《EQ2》包含了許多玩家的要求及反映，不過一代在設計宗旨上及遊戲難度曾遭到許多玩家詬病，因此二代是否會受到一代玩家的歡迎，要等到推出之後才能夠分曉。

Thief : Deadly Shadows



[illegible]	Eidos Interactive
設計公司	Ion Storm
[illegible]	第一人視角設計遊戲
推出日期	2004年年底

《Thief》系列從一代開始就是一套頗受歡迎的產品，這次在會場上面展出的《Thief: Deadly Shadows》是三部曲裡面的最後一套產品。這套出名的系列原本是由設計模擬飛行類遊戲聞名的Looking Glass公司所主導，但是這次在會場上面展出的第三部，卻是由Ion Storm所設計。事實上，由Ion Storm來設計這套產品的三部曲完結篇，是最適合也不過了。因為Ion Storm可以說是這類型產品的專家，其旗下的Deus Ex系列也是相當受歡迎的產品，公司的主要設計人員warren Spector更是這一類遊戲的設計專家。因此，Thief: Deadly Shadows還沒有推出，在會場上就成為了眾人矚目的焦點。


充滿詭譎氣息的《Thief: Deadly Shadows》


兩個笨蛋，大難臨頭都還渾然不知。

在《Thief: Deadly Shadows》裡，玩家依然是扮演著神偷蓋瑞特（Garrett）的角色，在遊戲裡面進行各種高難度的偷竊任務。由於蓋瑞特是擁有各種絕技於一身的神偷，玩家將可以利用蓋瑞特的各種絕技來侵入目標，並且取得想要偷竊的物品。雖然《Thief: Deadly Shadows》是一套第一人稱角動作遊戲，但是在這個系列裡注重的卻不是正面衝突，而是盡量避免被敵人發現。對於對本系列並不熟悉的玩家，讓筆者先介紹一下遊戲的玩法及特色。


神來鬼往，能夠避免正面衝突就盡好避免。

基本上，遊戲裡面的每個關卡都會有好幾個目標，玩家必須要在盡量不被敵人發現的情況之下侵入目標建築，取得目標物品，並且神出鬼沒的全身而退。完全不驚動敵人是遊戲裡面最重要的目標，驚動的敵人越少，玩家的分數也越高。更重要的是，當玩家驚動敵人之時，可能會帶來更多的麻煩，讓關卡變得更加困難，甚至變得不可能完成。

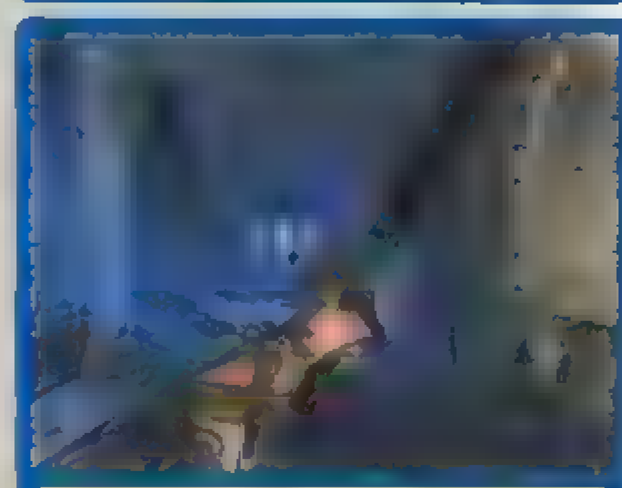

糟糕，行蹤敗露了，快逃


從背後偷襲敵人是遊戲最主要的技巧之一。

蓋瑞特在遊戲之中有著許多絕技可供使用。首先，主角走路的方式分成兩種，一種是普通的走路速度，能夠在關卡之間快速穿梭，但是卻會發出腳步聲，驚動附近的敵人。每當玩家懷疑附近有敵人時，可以使用躡手躡腳的方式經過該地區，這樣一來，蓋瑞特就會以完全不發出聲音的方式來經過該地區。不過每個敵人都會有其視野，就算玩家不發出聲音，只要在敵人的視野之中被其發現，也就會開始對玩家進行攻擊，甚至大聲呼救以尋求支援。

通常玩家被敵人發現時，便得要以很快的速度將之滅口。當然，開槍殺人對於神偷來說，實在是不太酷，而槍聲也會引起許多其他敵人的注意。因此在遊戲裡有許多不同殺人的方法，例如扭斷脖子或是使用匕首等等。無論用什麼方法，遊戲都會以很酷的動畫將其動作顯示在畫面上。


小心！隔牆有耳。


用遠程系列的武器也是個不錯的方法

除了殺人的方式之外，蓋瑞特也身懷各種類似馬戲團演員的絕技。在三代裡面，蓋瑞特學得了徒手攀岩的絕技，在遊戲裡面只要是有著力點的牆壁，如磚牆、石牆等等，蓋瑞特都可以自由的攀爬。當然蓋瑞特也有著爬樹的能力，因此在遊戲中有一種進入室內的方法，便是先爬到樹上，然後在縱身一跳從窗戶裡面進入。由於設計小組在主角身上的圖形上花了相當大的功夫，因此主角的所有動作都相當輕巧華麗，完全不失盜俠的美名。

身為神偷，那麼當然是所有的配備都一應俱全了。除了基本的匕首及棍棒之外，在三代裡面還會攜帶著煙霧彈、震撼彈、閃光彈等等能夠對付敵人的玩意。玩家也能使用一把能夠發射各種武器的弓，除了能夠射出弓箭之外，連火箭、繩索、還有震撼箭與水箭等等都能夠發射，是一把神偷必備的萬用工具。當然了，就如前作一般，主角也會備有一把開鎖器，能夠打開遊戲裡面幾乎所有的鎖。

不過，就算是運用開鎖器，能夠在多快的時間之內將鎖打開，則完全要看玩家本身操作的技術。當玩家運用開鎖器時，遊戲就會切換到一個不同開鎖介面。這時玩家就得要像電影上面開保險箱的情節一般，得要運用自己的手指的敏感度，感覺出鎖內部的各種機關，才能夠順利打開。在這方面，完全得要靠玩家慢慢練習才能夠熟能生巧。

除了基本的偷竊之外，《Thief: Deadly Shadow》裡面還有暗殺、逃脫、拯救、探查等等不同的任務情節，每個關卡的完成方法都有很多不同途徑，得看玩家要怎樣巧妙的利用遊戲世界裡面的物件及人物的關係。《Thief》由Ion Storm主導，相信能夠為本遊戲系列注入一股全新的遊戲內容。


你這「牆」上君子，給我下來！

幻想空間八代：優等生

發行公司	Sierra
設計公司	High Voltage Software
[illegible]	冒險遊戲
推出日期	2004年年底

多年來，自從第一人視角射擊遊戲、即時戰略遊戲及網路角色扮演遊戲三大種類陸續成為市場主流，冒險遊戲類的產品便一蹶不振。原本以為盧卡斯去年宣布幾套冒險遊戲之後，這一類產品能夠東山再起。只可惜在今年年初時，盧卡斯宣布取消一切冒險遊戲產品的計畫，讓喜愛冒險遊戲的玩家大失所望。不過這次會場上面展出的《幻想空間八代：優等生》卻是一套不折不扣的傳統冒險遊戲，讓冒險遊戲迷又能夠擁有可以期待的產品。

《幻想空間》系列從八零年代初期起，至今已經推出過了七套產品。遊戲的內容充滿著成人式的情節及各式的黃色幽默與美式笑話。雖然遊戲是屬於十八禁的產品，但是內容卻沒有什麼露骨的鏡頭及限制級的圖片，只不過是充滿著性暗示的劇情及笑話，雖然玩起來非常有趣，但總是不適合年紀較小的玩家。遊戲至七代為止，其主角都是一位叫做Larry Laffer的大學留級生，雖然其貌不揚，不但禿頭而且矮小，在穿著上更是以老土的七零年代尼龍西裝為其行頭，但是他卻總是有辦法在美女之間穿梭。在八代裡面，Larry Laffer不再是遊戲的主角，而是他的姪子Larry Lovage。Larry Lovage與他的叔叔在外表非常相似，不過，他的穿著卻是老土的八零年代穿著。



老兄　賞個錢文錢吧！我可是急需一筆約會費用



嘿！這個畫面上的帶頭到底在看著哪裡啊？

在遊戲一開始，玩家將操作Larry Lovage，在他的大學校園裡面進行各種冒險。在遊戲裡面，主角唯一目的就是要到處泡妞。為了能夠與美眉們認識，他將無所不用其極，甚至參加電視上面的約會真實節目。在冒險過程之中，玩家將會遇到許多有趣的情節，也會見到許多有趣的人物，更會發生一連串的爆笑事件及糗事。這次八代的遊戲情節偏重的是類似電影哈拉瑪莉那種幽默情節，而不是像以往一樣僅有著單純的黃色幽默而已；對於這個已有二十年歷史的遊戲系列來說，新作相信能夠迎合現代玩家的口味。



遊戲採用3D繪製人物，但畫風上仍承襲了系列一貫的風格



暑假完　真是有水準

這次遊戲雖然仍由Sierra所設計，但是設計小組卻沒有任何的原班人馬，就連《幻想空間》的原創作人Al Lowe也沒有參與遊戲的設計。對於這一點，許多原本死忠的《幻想空間》玩家都相當擔心，怕遊戲會失去原本系列的特色；但筆者在會場看過遊戲展示後，發現其實玩家們根本不用擔心。基本上自從七代推出後已然多年，玩家們的口味及對於幽默的定義也改變了很多，因此設計小組特別請到擁有撰寫喜劇電影情節的作家執筆，設計遊戲的情節，為的就是要迎合現代玩家的口味。



別人到女生大學來是要認識女生，這傢伙好像是另有企圖

遊戲的故事內容基本上貫徹了《幻想空間》一貫的目的，就是要讓主角認識更多的女孩子，遊戲的玩法與日本式的約會遊戲有些相似，但在內容上卻比一般的約會遊戲要複雜有趣許多；玩家首先得要想辦法與許多女孩認識，而認識女孩的方式很多，但是遊戲中最好的方式，就是以進行小遊戲來認識女孩。在八代裡面有許多有趣的小遊戲，讓玩家在冒險之餘還能夠進行不同形式的遊戲。

在認識女孩之後，主角就得要使用談話的技術來取得女孩的歡心。Sierra以往最有名的就是分支式的對話系統，每當對方說一句話，玩家就有一些回答可以選擇，根據玩家回答的不同，對話的取向也會跟著改變，不過在八代裡面，設計小組完全捨去了分支式的對話系統，而是採取全新的隨機對話系統。在對話開始時，在畫面下方將會有一個操作游標讓玩家控制，如果玩家能夠很穩定的控制游標的位置，那麼主角就會以聰明並且充滿幽默感的對話來回答，這時與女孩的關係便會加分。反之，如果玩家操作不當，那麼主角的便會回答一些白癡的話，女孩便會對主角產生反感。主角到底是否能夠取得女孩的歡心，完全就取決於玩家對話的技術。

《幻想空間八代》將會在今年年底同時在電腦上面以及X-Box平台上面推出。

Anarchy Online：Alien Invasion



[illegible]	Funcom
設計公司	Funcom
[illegible]	MMORPG
推出日期	2004年夏季

這次在會場上面展出的Anarchy Online：Alien Invasion雖然是一套資料片，但是事實上這資料片比起其他網路遊戲的資料片來說，有著很大的不同。首先，一般的網路遊戲資料片不外乎是在遊戲中加入新的地區，讓高等級的玩家能夠進行全新的高難度任務，但是《Alien Invasion》資料片卻是在遊戲原有的地區裡面加入了新的劇情，並且藉此來改變遊戲世界的架構及故事。《Alien Invasion》雖說是《Anarchy Online》的第三套資料片，但是也是最有看頭的資料片。

充滿科幻意味的遊戲場景

就如同資料片的名稱一樣，一群外星人回到Rubi-ka世界後，發現整個星球都成為人類的殖民地，並大量開採星球上面較有價值的礦物，原本這些外星人想要將整個星球佔為己有，但是卻沒有想到被人類搶先一步，因此這些外星人只好使用武力掠奪的方式來攻佔整個星球，而其第一波的攻擊目標，就是遊戲裡面幾個一開始玩家探險的地區。

雖然說資料片會改變遊戲初期的地區，但是對於剛開始進行遊戲的新手完全不會造成影響，初級的任務及故事都還是會在遊戲裡面，但是高級的玩家卻會有著許多的新任務及劇情可以進行。也就是說，在資料片推出之後，遊戲初期地區將會再度吸引高級等級的玩家回來，到時候各種等級的玩家都會出現在這些地區之中。

迷路了，讓我看看我現在到底在哪個地方

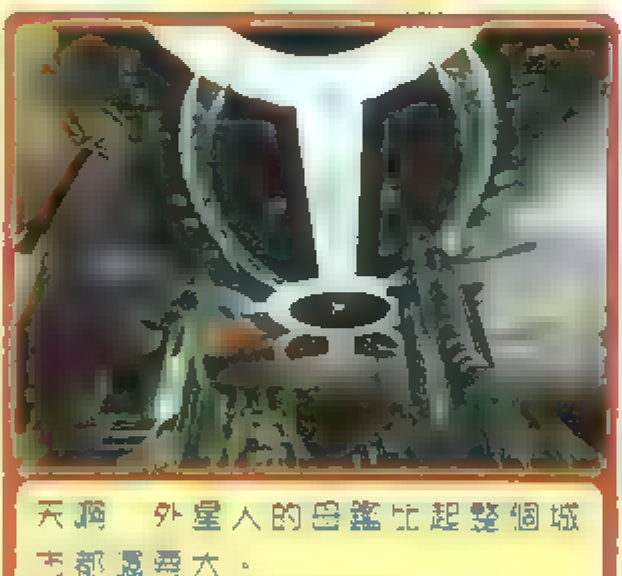


遊戲背景是未來世界，與一般的網路遊戲的背景迥然不同

在Alien Invasion資料片裡面，設計小組終於加入了公會城鎮的功能。首先，每個玩家在遊戲裡終於可以擁有自己的房子，在房子裡面，玩家不但可以自由的裝潢設計，也能夠用來儲存遊戲裡面收集到的物品，而玩家之間組成的公會，則可以畫分遊戲裡面的一塊土地成為自己公會所屬的城鎮，城鎮裡面不但可以讓會員們建築自己的房子，公會之間還能夠在城鎮裡面建造各種的商店及旅館。在防衛方面，公會也能夠在城鎮周圍建造衛兵塔台、弓箭台及哨兵站等等防衛式建築，也能夠在城鎮裡面建造指揮中心，可以用來讓會員開會之用。公會系統裡面還加入了新的教授系統，可以讓公會裡面的成員互相傳授各種不同的特殊技術。因此，在資料片推出之後，玩家加入公會的好處會變得更多。



快點到集合點集合，抵擋外來的侵略者



天啊，外星人的母艦比起整個城市都還要大。

為什麼公會的城鎮需要防禦式的建築呢？很簡單，就如上面所述，外星人在抵達之後開始與人類宣戰，並且開始攻擊人類的城鎮。因此，當公會成立一個城鎮時，遊戲裡面的外星人就會時常的攻擊公會的城鎮，因此公會裡的成員就得要在外星人攻擊時協力抵擋防禦。有時光靠公會的成員仍沒辦法抵擋外星人的攻擊，因此還得要跟非公會的玩家們來一同抗戰。因此，在遊戲裡面公會好像又多了一層外交的問題。

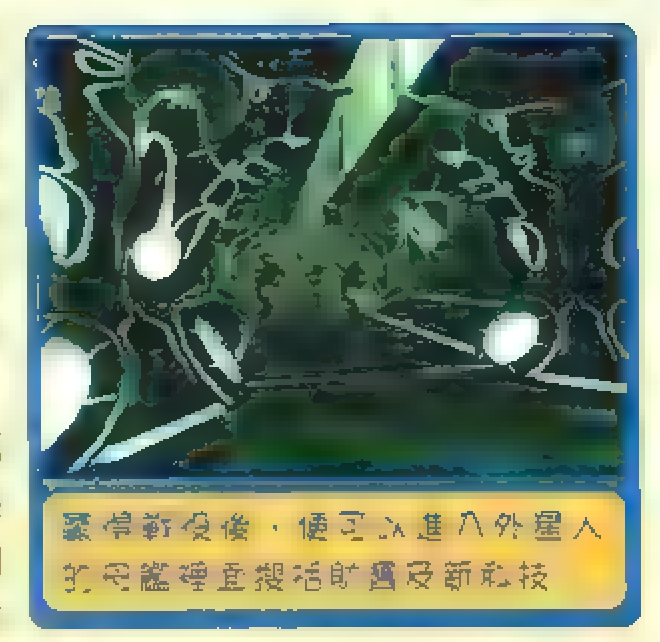
在財務方面，Alien Invasion也有一些新的功能在遊戲裡面。所有公會城鎮裡面的商店及旅館並不只是讓公會裡面的人員使用，當非公會的玩家使用城鎮裡面任何的設施及商店時，公會本身都會得到一些收入。運用這些收入，公會就會有錢來建造新的建築，或者是用來雇用



快啟動空襲警報，外星人開始大舉入侵了？

傭兵來抵擋外星人的攻擊。在每個公會城鎮的中心都有個採礦中心，所採得的礦物將會提供公會大部分的收入，而這也是外星人攻擊的主要目標。一旦外星人將採礦中心摧毀，除非公會擁有龐大的存款，不然城鎮就算完蛋了。

每當外星人攻擊之前，公會所有的成員都會得到警告，至於多久以前會得到警告，則要看公會城鎮裡面用的偵測系統有多高級。在預警這段時間，公會不但要召集所有的會員，還得要招集所有能夠找到的非會員，才能夠有辦法對付外星人的攻擊。當攻擊開始時，所有的外星人都會開始湧入城鎮之中。這時所有的玩家們就得要盡力的阻止外星人到達城鎮的中心，一旦敵人到達城鎮中心，他們就會開始破壞採礦中心，一旦採礦中心完全遭到破壞，玩家公會就算失敗。但是如果所有的外星人都被殺光了，那麼就算是玩家公會的勝利。外星人攻擊對於遊戲來說增加了更深一層的玩法，也是MMORPG系列前所未有的遊戲情節。


擊退敵人後，便可以進入外星人的母艦裡面搜括財寶及新科技

當玩家勝利之後，所有的成員都能夠進入外星人的太空船裡面，學習大量的武器敵人的物品及新科技。在一定的時間之內，所有參加戰役的成員都能夠得到各種稀有的寶物，因此，就算不是公會的成員，參加公會的城鎮防守戰也能夠得到各種獎品。攻防戰是Alien Invasion裡面最好玩的地方，也是許多玩家相當期待的功能。攻防戰的遊戲模式相信在推出之後，將會成為其他的MMORPG爭相模仿的對象。

Black and White 2

[illegible]	Electronic Arts
設計公司	Lionhead Studios
[illegible]	策略
推出日期	2004年年底

這次在會場上，《Black and White 2》的主要設計人Peter Molyneux，親自為遊戲進行介紹，因此筆者將會以這次看到的全新特色為大家進行報導。首先，《Black and white 2》最大的改變，就是遊戲裡面全新的物理引擎。為了要讓遊戲裡面的戰鬥能夠有更多的變化，其物理引擎讓玩家以許多創新的方式來作為遊戲戰術。


大家好，我是可愛的哞牛

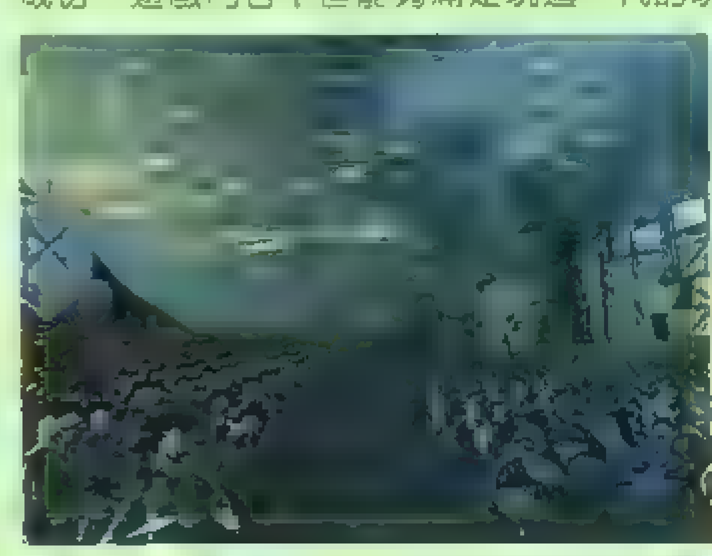
在展示時，Peter從山上拿起了巨型的石頭向敵人的城牆投擲，每當石頭打中城牆時，城牆慢慢的產生裂痕，到後來磚塊慢慢的掉下來，到最後城牆終於產生了一個大洞，這時士兵便能從城牆的大洞中間進入敵城。據Peter表示，許多的測試人員在測試遊戲時，喜歡將大石頭摔成圓型，當敵軍進攻的時候，將這些大石頭從山丘上面丟下來，這樣一來敵軍就會被大石頭所壓死。






天啊，這看起來跟哥斯拉電影裡面的場景好像有點相似。

《Black and White 2》與一代相較之下，是一套較偏重即時戰略策略類型的產品。玩家們是否記得，一代時的玩家雖然扮演著神明的角色，能教導子民們各種知識及提示，但是子民是否會依照玩家的希望辦事，則不是玩家能夠確定的：在二代裡面，玩家將能對子民們下達直接的命令，例如攻擊、防禦及移動等等指令，為了就是讓遊戲不但能有原本神明類遊戲的成份，還能加入更多的即時戰略成份。遊戲內容不但能夠滿足玩過一代的玩家們，新加入的即時戰略成份相信也能夠吸引新的玩家。


在二代裡面玩家能夠以更準確的指令來控制戰鬥的每一方面。

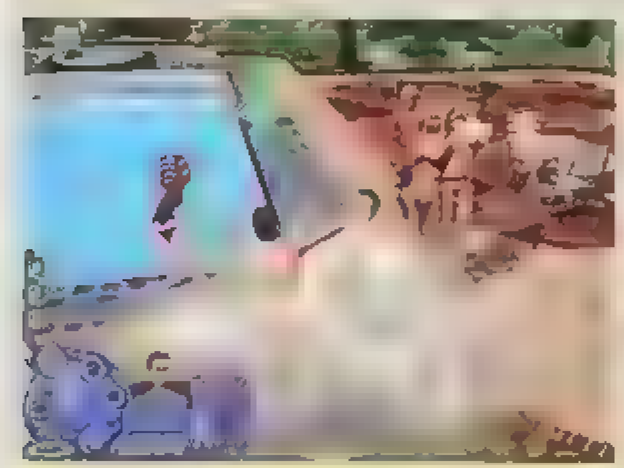
The Sims 2

[illegible]	Electronic Arts
設計公司	Maxis Studios
[illegible]	模擬養成類
推出日期	2004年年底

家家有本難念的經，這就是《模擬市民2》的主要設計宗旨。去年在E3會場上首次展出《模擬市民2》時，在市場上造成了一陣轟動，但是去年展示時並沒有透露多少遊戲內容，今年在會場上面則是展出了遊戲九成以上的內容。

《模擬市民2》雖然名為續集，但事實上二代可以說是一套完全不同的產品，除了在遊戲的操作介面與一代相似以外，其他幾乎所有的地方都有著革命性的改變。一代注重的是一個市民在遊戲世界裡面的日常生活各方面的需求，二代的焦點則是放在一個家族裡面所發生的各種事件。一代的市民在遊戲裡面隨時都是壯年人，永遠都不會老化，而二代的市民則是會經過人生所必經的生老病死自然循環。一代的宗旨是享受單身的生活，二代的重心則是傳宗接代及維持家庭的和諧。

畫面上這個女人到底是在跳舞還是在跑步啊？



這兩個傢伙為了女孩子居然開始幹架。



限制級的動作請不要在眾目睽睽之下公然進行。

《模擬市民2》裡面有一個電影製造器，遊戲本身會紀錄市民在一生中所發生的所有事件，玩家可以利用電影製造器，將這些紀錄以電影紀錄片的方式來呈現人物在一生中所發生的重大事件。利用電影製造器，EA在會場上面展出了遊戲主角Don在一天中所發生的事。

《模擬市民》大部分的玩家都屬於女性玩家，而女性玩家通常都對於肥皂劇裡面男女關係劇情都很有興趣，因此《模擬市民2》特別加入了這類的成分，讓女性玩家更加能夠投入遊戲的內容。

會場上面展示的模擬市民Don有個很大的缺陷，就是在結婚之後，他還隨時想要與其他的女性發生關係～Don從年輕時就認識了Dina，兩人在幾年的時間裡有著斷斷續續的關係，但是在這期間，Don卻也與其他幾個不同的女孩發生了關係。在遊戲開始時，我們看到Don已經是一個結婚並且擁有家庭的人，不過他的老婆卻不是Dina。



這年頭要找到真心的女孩子還真不容易，這一群全部都是淘金女



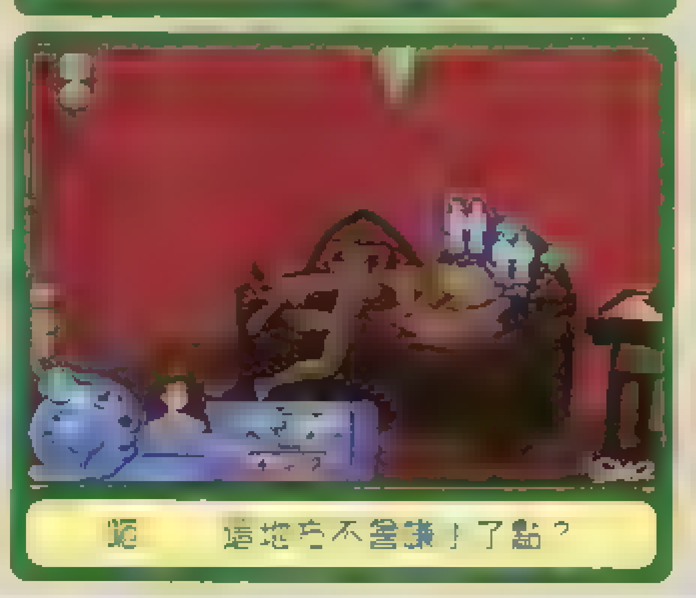
在遊戲裡面擁有許多成人的情節，接吻的畫面可是小CASE呢

遊戲開始之時，Don一家人正在後院的游泳池旁與許多親友開派對。《模擬市民2》採用3D引擎作為遊戲的介面，因此這時在畫面上面顯示著派對裡面每個人。Don夫妻兩人正在按摩浴缸裡面享受，其他的客人不是在烤肉就是在跳舞，而Don夫婦的新生嬰兒Alex則是在地上玩耍。在派對裡面還有一個客人，就是Don的舊愛Dina，但是Don及其老婆兩人都不知道有人邀請了Dina前來參加Alex的生日派對。

《模擬市民2》新加入了一個全新的目標系統：在遊戲裡面，玩家將會操作家庭裡面的每個人，而每個模擬市民在其人生的每一個階段，都會有其不同的慾望或是目標；例如Don夫婦的兒子Alex最大的目標就是要長大，而Don的目標則是要與許多的女性發生羅曼蒂克的關係，Don的老婆的目標則是想要擁有一個溫馨的家庭。當然，每個市民在遊戲之中相對的也有其恐懼，Don最大的恐懼是偷腥的時候被逮到，而他老婆最大的恐懼就是家庭幸福遭到威脅；每當市民的目標達到時，遊戲便會獎勵玩家，但是如果恐懼實現之時，相對的也會對市民造成負面的影響。



對想擁有幸福家庭的主角而言，跟孩子在一起玩有其正面幫助



呃　　這也太不害臊！了點？

在展示之時，Don的老婆從按摩浴缸裡面起來，並且進入廚房開始為Alex的生日蛋糕進行準備。這時Don看到了他的舊愛Dina，因此便邀請她一起進入按摩浴缸裡面聊天。很快的，兩人便開始親吻，並且轉移陣地進入了客廳裡面，進一步的發生關係；很不幸的，Don的妻子的好友看到了Don在偷腥的行為，並且趕緊通知了Don的老婆。當Don回到院子的時候，他的老婆便開始抓狂似的找Don算帳，當Dina出來時，Don的老婆更是抓狂似的開始與Dina打架。



從此以後就過著幸福快樂的生活？

會場上面展示的劇情，充分了表現出了《模擬市民2》在內容方面的改變。二代整體遊戲內容玩起來，就好像是在看連續劇一般，隨時隨地都會有意想不到的劇情轉折變化。在遊戲裡面，人物生老病死的循環相當的快，因此每個市民玩家都不會花太多的時間在其身上。由於遊戲注重的是家族的延續，因此在遊戲進行的節奏及方式與一代有著迥異的不同。



小鬼，你是找不到外星人的。

《模擬市民2》裡面另外一個最大的進步，就是遊戲基因遺傳的設計。當模擬市民與另外一個市民結婚之後，所生出來的小孩將會遺傳父母在長相及個性上面的特色。為了能夠在圖形方面讓小孩看起來能夠與父母相似，因此在遊戲的每個人物在外表屬性設定上，都有數十個不同的設定參數，在遊戲推出後也會附贈一個人物編輯器，利用這個編輯器，玩家將可以將自己的臉型轉入遊戲中，並且用自己的照片作為遊戲材質，把自己放到遊戲的世界裡面。



遊戲裡的每個人，都有不同的造型（？）……

在市民所居住的房屋方面，如同一代一般，玩家將能夠自己設計所有房子內外的一花一木。在二代裡面，玩家將能夠建造三層的房子，也能購買各種不同等級的家具。由於遊戲採用3D圖形引擎，因此在二代裡面，玩家也能夠自由改變家具的材質來反映自己的喜好。

《模擬市民2》比起一代來說有著許多革命性的改變，在內容設計上有變得更加有趣。如果說《模擬市民2》能夠如同一代一樣發展出網路版本那就再好也不過了，但是《網路模擬市民》並不是很受歡迎，因此二代推出網路版產品的機會可能相當渺茫。不過筆者還是相當期待二代的推出，希望能夠盡快玩到這套遊戲。

World of WarCraft



[illegible]	Vivendi Universal Games
設計公司	Blizzard Entertainment
[illegible]	MMORPG
推出日期	2004年年底

Blizzard Entertainment一定的設計宗旨，就是推出能夠適合各種等級玩家的產品。以《魔獸爭霸》系列來說，在遊戲內容及操作方面都相當簡單，一般玩家在十分鐘之內就能夠熟悉遊戲的操作方式及玩法，但是對於高級玩家來說，遊戲裡面的策略及戰術卻有著無窮盡的變化，許多專業玩家在遊戲推出數年後的今天，都還在繼續研究新的戰術。《魔獸紀元》承襲了傳統，就是一套操作簡單、入門容易，但是卻有著無窮變化的產品。



Alliance的人物大集合



嘿，你不是魔戒裡面的樹鬍嗎？你跑錯遊戲了吧。

現在美國即將推出的兩套受到矚目的MMORPG，就是Sony的《EQ2》及《魔獸紀元》。可是《EQ》裡面許多有名的玩家公會，都紛紛宣佈要轉移到《魔獸紀元》，而不會轉移到《EQ2》裡面，這是為什麼呢？總歸一句，大部分的玩家公會都認為《EQ》的遊戲設計師全部都是擁有虐待玩家癖好的神經病！《EQ》裡面的每種遊戲設計都是為了要虐待玩家，因此許多公會對這一點都詬病不已。



遊戲裡面各種種族的人物設定

例如，在《EQ》裡面，玩家如果完成任務之後，要將任務所需的物件交給NPC，但是如果玩家不小心交錯了任務物件，NPC會照樣收下，然後不讓玩家完成任務；也就是說，如果玩家犯了一個小錯誤，那就得要重新進行任務。在《魔獸紀元》裡面，當玩家接受任務之後，每當任務的目標達成時，遊戲就會提醒玩家任務的完成度；當玩家回報NPC完成任務時，遊戲也會自動選取所需的物品，讓玩家不會擔心犯下任何的過錯，可以專心享受遊戲的內容。



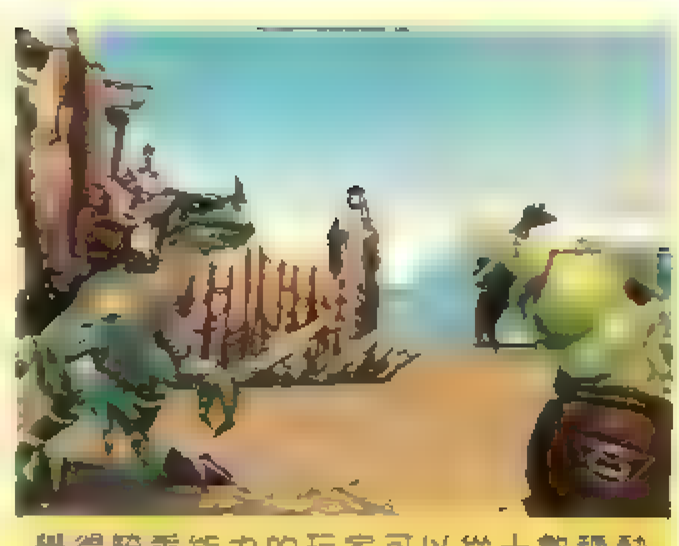
人類與牛頭人的聯合隊伍

其實像《EQ》設計小組那樣整玩家，其實一點好處都沒有。很多Blizzard的設計人員都是《EQ》的玩家，因此他們的設計精神，就是讓遊戲介面及內容變得友善一些，不要以整玩家為目標！在《EQ》裡面的玩家死亡也是個很好的例子。玩過的玩家都知道，當遊戲主角死亡後，將會損失大量的經驗值，而且會在沒有任何裝備及武器的情況之下，回到自己的屍體旁邊；如果說玩家死在一個很厲害的怪物旁邊，那麼就可能要損失大量的經驗值，才能離開該地。常常有玩家因為死亡而損失了小至數小時、大至數天的經驗值。在《魔獸紀元》裡面，玩家將會有多種復活的選擇，就算玩家想要回到屍體處，也只要回到屍體附近就可以了，不一定要回到屍體旁邊。

「網路遊戲的目的，是要想辦法能夠長時間的吸引玩家，而不是想辦法讓玩家花長時間在遊戲上面。」Blizzard在場人員表示：「《EQ》裡常常有些任務基本上就是拖延時間，玩家們通常都要花大量時間在遊戲世界裡繞圈子，然後經過很繁雜的手續，才能夠完成任務。在《魔獸紀元》裡面則不會有這類任務，所有任務都相當單純，但是卻有多種的變化，任務本身都會相當有趣，但是卻不會浪費玩家的時間。」



要對付這兩個巨人看來五人小組好像不太夠



學得騎乘能力的玩家可以從十數種動物裡面選擇自己的座騎。

在《魔獸紀元》裡面的任務，無論等級高低，玩家都有機會能夠完成，而不會發生公會獨占的問題發生。一般的任務所需的物件或怪物，在遊戲世界裡的數量都相當多，如果是要取得獨特的任務物件或是殺死特別的人物時，則通常都會出現特別的Instance地區，也就是只有玩家或隊友，而不會有其他玩家的特別區域。在任務方面，任務也有很多種類。除了一般網路遊戲的殺怪物及收集物件之任務外，還有解謎、護送等等任務。通常解謎類的任務不會出現在NPC身上，而是會偶然從怪物身上得到任務的相關提示。這類的任務目標有很多種，但是通常任務的經過就好像以往的冒險遊戲一樣，必須要收集各種提示才能夠完成遊戲任務。

護送式的任務方面，玩家通常都得要護送一個人物從A點走到B點，而不被路上的怪物殺死。這類任務則會考驗玩家策略類遊戲的功力，因為在路途上面的敵人所在的位置及敵人種類，都是預先經過巧妙的設計，因此在進行任務前，玩家得先要研究戰術方能致勝。遊戲裡面還有多種計時性的任務，例如在一定時間內完成的收集任務等等。不過就算玩家失敗了，也能夠無限次重新嘗試任務，在這個部份，遊戲也是以對玩家友善的精神來設計。

遊戲裡面有多種職業的設定，目前在測試版裡面擁有採礦工、藥草師、鐵匠、皮革匠、遊吟詩人、工程師、漁夫及許多其他不同的職業等等。在《魔獸紀元》裡面，玩家所選擇的職業不但能夠幫助自己取得物品、製造物品販售給其他玩家，更重要的是遊戲裡面有許多專門為各種職業所設計的任務，而遊戲裡面有許多一般任務，也需要某種職業才能夠得到的物品。因此無論玩家選擇哪種職業，在遊戲裡面都是相當重要的。



想要快速移動，最快的方式就是付錢搭乘鳳獅獸。



在地下礦坑裡面使用的自動採礦機器人也變成致命的武器

為了要保持遊戲裡面經濟的平衡，遊戲的物品一共分成三種類型，第一種就是玩家能夠自由交易的物品，一般來說普通等級不高的物品都屬於自由交易型的。第二種物品是裝置非賣品，玩家得到之後可以自由交易，但是只要一旦裝置在任何一個玩家身上，馬上就會變成非賣品。第三類的物品，則是在取得後便會變成玩家的專屬品，因此該類物品不能夠賣給其他玩家，通常在完成任務後所取得的獎勵都是屬於這類型的物品；也就是說，如果在遊戲裡面得到一個等級很高的物品，而且又能夠自由販售的話，那麼在遊戲世界裡可是相當值錢的。

在《魔獸紀元》第二次測試裡也加入了人物休息系統。玩家在遊戲一開始在殺敵時，可以得到200%的經驗值，但是過了一段時間後，遊戲的主角就會變得越來越累，而殺敵的經驗值也會從200%降到150%、100%，甚至50%。在任何時候，玩家只要進入遊戲世界裡面的旅館休息，並登出八個鐘頭，人物的經驗值取得係數就會恢復到200%，但這種設定對於玩家來說，其實影響並不大，因為在遊戲裡的主要經驗值大部分都是由完成任務取得，因此就算玩家角色變得疲勞，也不會對任務經驗值的取得有著任何影響。

Blizzard Entertainment的設計小組相當聰明，他們將遊戲內部的介面參數及程式設計介面都開放給玩家們，讓玩家們能夠自由改變遊戲的操作介面，或是加入任何的新功能。在測試開放不久之後，網路上面就出現了各式各樣玩家所設計的遊戲介面。其中除了有攻擊力分析器、戰鬥報表產生器、還有自動拍賣系統等等各式各樣的增強介面。這樣一來，Blizzard就可以將這一些功能在遊戲推出之後加入遊戲之中（因為利用程式介面設計的玩家程式，在著作權上面仍屬於Blizzard的財產），即便是遊戲將就在年底推出，Blizzard仍然在計畫大量的新功能打算陸續的加入遊戲的測試版裡面。



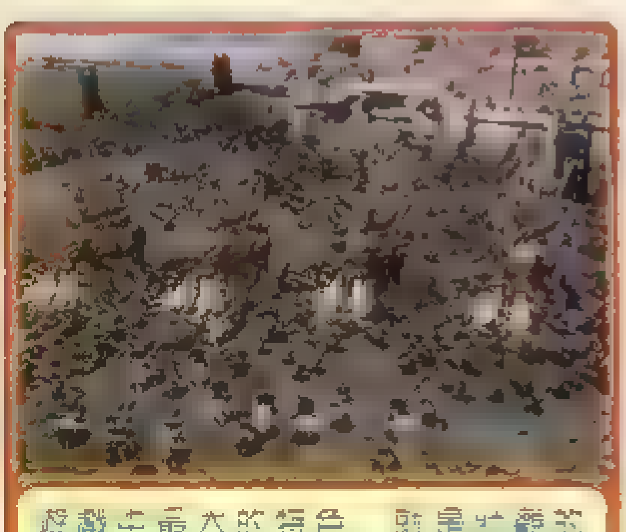
在戰鬥之中[illegible]

《魔獸紀元》在推出之後，將可能會成為美國MMORPG的主流，《EQ2》及其他即將推出的MMORPG，將會受到Blizzard這個遊戲界霸主的挑戰。

魔戒：中土戰爭

[illegible]	Electronic Arts
設計公司	EA Pacific
[illegible]	策略
推出日期	2004年秋季

魔戒三部曲，在去年演出了完結篇，第三集的《王者再臨》也在奧斯卡金像獎上面大獲全勝。《魔戒》電影系列裡面最讓人難忘的場景，就是上萬名軍隊交戰的浩大場面。這次在會場上面展出的《魔戒：中土戰爭》就是一套能夠讓玩家體驗兩軍交戰經驗的產品。為了將充分表現出《魔戒》電影裡面壯觀的戰鬥，EA特別將這個遊戲設計的計畫，交給位於洛杉磯由Mark Skaggs帶領的EA Pacific。EA Pacific對於設計即時戰略類型遊戲相當有經驗，其大部分的員工都是原本Westwood Studios的設計小組，EA關閉了Westwood後，他們便轉移陣地到LA，並且繼續設計《動員終極令》系列產品。兩年前推出的《將軍》系列，就是由Mark Skaggs帶領的小組所設計。



遊戲中最大的特色，就是壯觀的戰爭場景



[illegible]的攻城怪獸在電影情節裡面也出現過

這次在會場上，Mark Skaggs親自在會場上面為媒體人員展示了《魔戒：中土戰爭》的最新遊戲內容。《魔戒：中土戰爭》與以往的即時戰略遊戲最大的不同，就是遊戲裡面加入了如同電影般的戲劇效果。首先，在遊戲的攝影機視角方面除了一般的固定視角之外，玩家也可以採用遊戲設計師所設計的特別視角。在會場上面展出時，可以看到畫面上的視角是採用非固定的方式移動，讓遊戲看起來感覺好像在看電影一樣，提升了遊戲本身的整體戲劇效果。

一般由電影授權所設計的遊戲產品的品質都不太好，主要是因為在設計小組付了大量的權利金後，剩下可用的設計成本就變得所剩無幾。Mark Skaggs表示，EA的目的並不僅是要推出一套《魔戒》的周邊產品，而是一套以《魔戒》為背景的獨立產品。遊戲採用的是《動員終極令之將軍》的引擎，該引擎是一套非常強大的3D即時戰略遊戲引



擎，玩過《將軍》的玩家都應該知道，因此在遊戲的設計成本上不但降低了許多，整個遊戲小組也能夠將精力全部放在遊戲的美工及內容的設計上面。

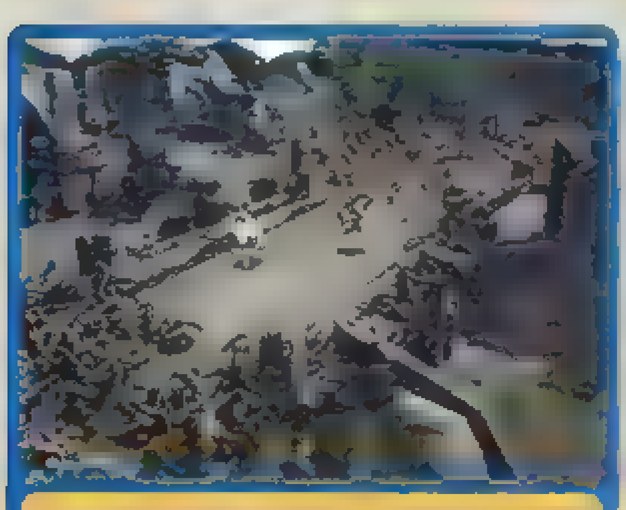


遊戲的每個地點在設計上都力求與電影裡面一模一樣。



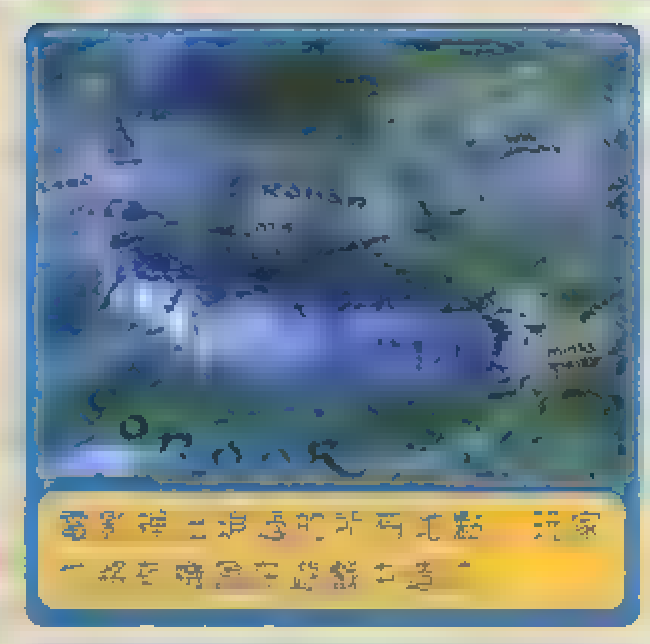
《魔戒：中土戰爭》的設計小組最終目標，就是要將整個中土世界全部收錄到遊戲裡面，除了電影裡面出現的種族及人物之外，連電影裡面還沒出現但是收錄在小說裡面的細節，設計小組也毫不放過。在中土世界裡面的戰爭主要是分為兩個陣營，分別是魔王索倫的邪惡勢力及反抗陣營，遊戲採用的是非直線式的任務故事，也就是說，玩家在任何時候都可以選擇數個目標作為下一個攻擊目標，幾乎所有在電影裡面出現過的地點，都會成為遊戲裡面的戰場。因此玩家在遊戲裡將會有機會親自參與中土世界中浩大的戰爭。

遊戲基本的架構方面，《魔戒：中土戰爭》與一般的即時戰略遊戲相似，玩家必須要收集各種自然資源，也要不斷升級自己的軍隊。不過《魔戒：中土戰爭》在設計上最大的特色，就是遊戲本身與背景的結合。一般的即時戰略遊戲主要都是注重在軍隊之間的戰鬥，但是在此則是注重整體的結合，包括軍隊、環境及戰略。



由白袍法師帶領的人類騎兵可是所向無敵的。

在會場展示的時候，Mark Skaggs 特別的展示了一段柔倫的魔獸軍隊與樹人的戰鬥。遊戲的背景裡面有許多的樹木及大石頭，因此樹人便順手將大樹幹連根拔起，並且用其作為武器用來攻擊魔獸軍隊：每當樹人揮動樹幹時，大量的魔獸就會被打得飛到天上，相當有趣。樹人也能夠撿起大石頭投向敵人，變成長程性的攻擊武器。當然，樹人因為全身都是木頭，因此魔獸這時開始進行火攻，想要將樹人全部燒死。這個時候，Mark 將樹人全部移到附近的河流裡面，撲滅身上的火焰。



電影裡出現過的許多地點，玩家一樣會在遊戲中看到。



《魔戒：中土



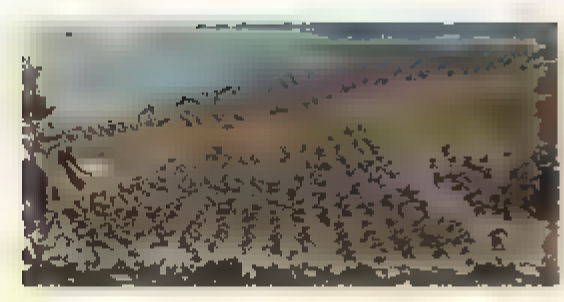
戰爭》在遊戲設計上絕對不會讓玩家們失望。首先，設計小組重新調整個遊戲的 3D 引擎，讓畫面上能夠同時顯示大量的人物。在現場展示的戰爭畫面裡，可以看到雙方軍隊都有大量的單位出現在畫面上，其壯觀之景絕對可以匹敵電影裡面出現的戰爭情節。設計小組的美工人員也為了每個單位製造大量的動畫藍本，因此當一大群同類型的單位站在一起時，每個單位的動作都不一樣，不會像其他的即時戰略遊戲一樣，人物的動作在軍隊裡面看起來都像機器人一樣。



從《魔獸爭霸三》開始，即時戰略遊戲在設計取向逐漸偏重於以英雄單位為重心，而《魔戒：中土戰爭》也採用這種設計方式。英雄單位在遊戲裡面擁有強大力量，也會有許多特別







的能力。通常一個軍隊裡面只要英雄被殺死，那麼勝負就已分曉，因此保護英雄單位並且善用其特別的能力，將變成遊戲裡面致勝的關鍵。在《魔戒：中土戰爭》裡，幾乎所有在電影裡面出現過的角色，在遊戲裡面都會成為玩家可以控制的英雄單位。

除了各種族的生物單位之外，遊戲裡面也會有各種大型的戰爭機器來幫助玩家進行攻防戰。從攻城機器到投石器等等，所有在電影裡看到的機器，玩家都有機會應用在戰爭上面。不過筆者發現一件有趣的事，就是這套遊戲雖然名為《魔戒：中土戰爭》，但是在展示時完全沒看到這個魔戒出現在任何地方。Mark Skaggs表示，由於《魔戒：中土戰爭》是一套即時戰略遊戲，因此注重的是電影裡戰爭的情節，而不是與魔戒相關的情節。不過，就好比《魔獸爭霸三》的英雄可以取得特別物件來增強其能力一樣，筆者認為在《魔戒：中土戰爭》的設計小組應該要將小說裡各種有特別能力的物品加入遊戲中，作為提升英雄角色能力的特別物件。這樣一來遊戲就可以有更多的變化。

《魔戒：中土戰爭》是目前市面上筆者看過最好的即時戰略遊戲。遊戲採用《魔戒》作為背景，提供了生動以及具有深度的遊戲內容，而設計小組則擁有多年即時戰略遊戲設計經驗的前Westwood Studios原班人馬。因此這是一套即時戰略迷絕對不可錯過的產品。

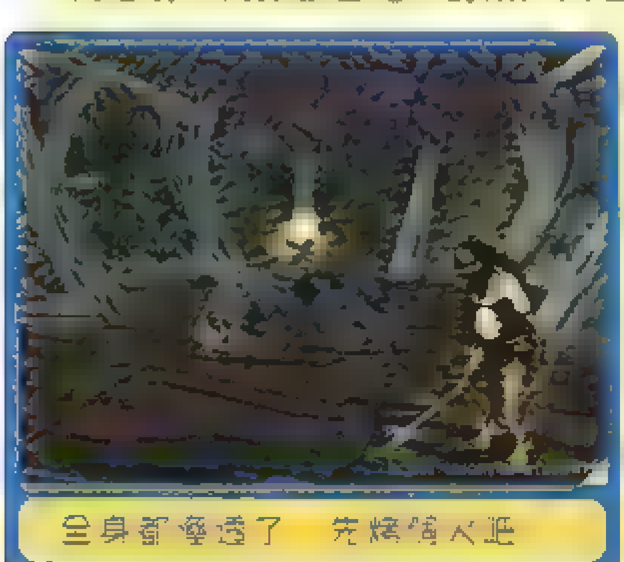


Tabula Rasa

[illegible]	NC Soft
設計公司	Destination Games
[illegible]	MMORPG
推出日期	2005年

MMORPG遊戲創始之父理查．蓋瑞特離開了Origin之後，第一套親自設計監製的遊戲，終於在這次的會場上問世。在展覽會場上雖然也有公開展示，但是理查是在展覽場上面的小房間親自為世界各國媒體展示了遊戲的內容。《Tabula Rasa》是一套網路遊戲，許多人都以為理查會以一貫作風設計出以中古紀為背景的產品，但是在會場上面展出的《Tabula Rasa》卻是以結合Fantasy及未來世界為背景的一套產品。理查表示，《Tabula Rasa》乃是拉丁文裡面白板，也就是意味著重頭開始的意思；遊戲取這個名字，就是意味著理查將會將以往的設計風格全部摒棄，從零開始，重新設計出一套完全不同的新產品。

筆者看到《Tabula Rasa》的第一眼，就感覺到確實與理查以往設計的遊戲迥然不同。無論是遊戲的內容、故事、畫面、甚至是遊戲的操作介面，都看不到以往創世紀系列的任何影子存在。遊戲的執行設計人Starr Long，也就是前《網路創世紀》的設計人之一表示，在設計《網路創世紀》系列的時候，由於那是業界的第一套網路遊戲，因此在設計上有著很大的缺陷，雖然在後來設計小組曾對遊戲進行多次修改，但是基本遊戲架構的缺陷仍無法改變。在理查離開了Origin之後，大部分的原《網路創世紀》設計班底都跟著理查前往新成立的公司，多年來設計小組在修改《網路創世紀》方面所累積的經驗，全部都投入了設計《Tabula Rasa》之中。



全身都爆透了，先烤個人吧



玩家在遊戲中可以同時與多個目標作戰

「一般無論是電影、電視、或是遊戲，最重要的成分，就是時間壓縮（Time Compression）的運用。」遊戲監製Starr Long表示，「也就是說，在情節裡面一些無聊無趣的成分通常都會被剪接掉。通常在電影裡面一些與劇情無關的事，如主角洗臉、刷牙、睡覺等等都會被減縮掉，這就是時間壓縮的應用方法。在《Tabula Rasa》裡面，我們特別加入這個其它MMORPG前所未有的成分。在《Tabula Rasa》裡，一般MMORPG裡面無聊繁瑣的成分通通都被刪除，因此剩下的可以說是沒有一分鐘的冷場。」

玩家在遊戲一開始都會擁有自己的太空登陸艇

時間壓縮在《Tabula Rasa》裡面最典型的例子，就是移動方式。在一般MMORPG來說，當玩家們組成隊伍要前往某地點進行任務時，通常都要花很久的時


Tabula Rasa的戰鬥系統設計是將另類的格鬥類型遊戲的系統

間走到集合地點，要不就是等待其他的玩家前來；在《Tabula Rasa》裡面，隊伍裡面任何成員都可以召喚其他的成員，因此當玩家組成隊伍後，運用召喚的功能馬上就能執行任務，不用浪費時間。基本上在《Tabula Rasa》裡面，玩家將會很少需要長途步行，很多地方都會有傳送點，可以任玩家來去自如。

設計小組也表示，《Tabula Rasa》在戰鬥方面結合了類似《Soul Calibur》(國內譯為「劍魂」)類型的格鬥遊戲，因此在戰鬥時腳步相當快，不像一般MMORPG一來一往的戰鬥方式。《Tabula Rasa》裡面的角色在戰鬥時都有很多動作，在招式的變化上也迥然不同。事實上在遊戲裡面戰鬥的速度相當快，因此玩家可以同時與許多目標作戰，不必像一般遊戲般僅能夠一次與一個目標作戰。

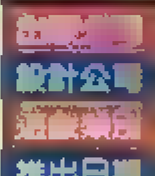
《Tabula Rasa》共分為三種攻擊方式，第一種是傳統武器，又分為如刀、劍、槍等等近身類武器及弓箭、飛刀等等投擲武器，第二種攻擊方式則是魔法類型的攻擊方式。在《Tabula Rasa》裡面還有一種全新的攻擊方式，就是念力攻擊。所謂的念力與一般的魔法最大的不同，就是在《Tabula Rasa》裡面的念力是經過科技力量引導出來的精神力，因此是一種介於科技及法力之中的奇特攻擊方式。

《Tabula Rasa》本身也支援語音傳輸的功能，玩家之間的溝通除了打字之外，還能夠直接使用語音交談。這樣一來，遊戲戰鬥的腳步才能夠加快，不需要還要花時間邊打字，邊顧及戰鬥的指令輸入。

《Tabula Rasa》在設計方面摒除了MMORPG一貫的設計風格，加入了許多革命性的改變。當然，玩家們的接受度會有多高，還是得要等到遊戲推出之後才能夠分曉。不過，在MMORPG一成不變的今日，筆者還是很希望能夠看到推演出新的新遊戲設計理論，希望早日能夠玩到這套遊戲。


在遊戲裡面獨特的念力攻擊是經由科技道具所引導出來的精神力量

Battlefield 2



發行公司	Electronic Arts
設計公司	EA Games
遊戲類型	第一人視角射擊遊戲
推出日期	2004年年底

《Battlefield》系列從《Battlefield 1942》開始，就是一套受到玩家歡迎的產品系列，數年來也獲得了多項獎項。這次在會場上面展出的《Battlefield 2》，是本系列的最新作品，除了將戰場移到現代之外，也採用了最新的遊戲引擎，不但在內容上面全然更新，在圖形及音效上也比起前作要進步許多。

為了要充分的表現出戰場上面槍林彈雨的情況，遊戲引擎特別注重對於物理方面的處理，當彈藥打到地面或是牆壁時，碎片都會因為爆炸而四處散飛，這個時候要是玩家離爆破點太近，就算不被爆炸殺死，也會被碎片打傷；就算沒有被碎片打傷，要是爆炸的聲音太大聲的話，玩家的耳膜也會被暫時震聾！這時玩家將無法聽到遊戲裡面的任何聲音，只能夠聽到高頻率的耳鳴聲。嚴重時玩家甚至還會失去平衡，而暫時失去遊戲的控制。


三錂步槍加上一門大砲，真是火力十足。

《Battlefield 2》還新加入了一個指揮官的功能。玩家不但得要控制自己在遊戲裡面的角色，更要指揮大局，在戰場上面調派隊伍裡面所有的軍人。在指揮官模式裡面，玩家將會在畫面上可以有一張下拉式的地圖，而整個部隊所有的成員的位置都會顯示在上面。玩家可以經由這個介面設定成員們的路線以及攻擊計畫，藉此玩家將可以即時的在戰場上面指揮整個小隊。


玩家在遊戲中也能夠經由指揮官的介面來調派空中的部隊。

《Battlefield 2》裡面在多人連線的功能上有著嶄新的設計，玩家將可以經過網路同時與一百多個玩家在戰場上對戰。遊戲的武器及配備也超過六十種以上。據設計小組表示，為了達到最高的真實度，每個部隊或是武器都是經過仔細研究考證之後才加入遊戲裡面。除了每樣武器在力量及物理反應方面都相當真實之外，就連武器本身外表也是每一吋都與真品一樣。在現場展示時，設計小組特別展示了遊戲裡面彈藥箱上面印製的字樣，與真實美國軍隊使用的彈藥匣上面印有的字樣真的是一模一樣。

現在的第一人視角射擊遊戲，除了要在引擎上面能夠震撼玩家之外，還得要在遊戲內容上面力求真實，才能夠滿足玩家的需求。《Battlefield 2》特別在真實度方面下了許多功夫，而遊戲本身畫面及音效的效果也與眾不同，因此絕對是一套值得玩家們期待的強檔大作。

用另一個角度看線上遊戲

遊戲原本是一種單純的娛樂！



小藍玩遊戲也有一段很長的歷史，所以今天想要和大家談一談線上遊戲的另一面，雖然可能只是一些問題的探討，但也希望這段文章對各位國民們是有幫助的！而如果各位國民對這段文章有同感或想發揮的，也請你寫在回函內，讓大家可以一起討論哦！^^

撰・藍斯洛

線上遊戲對平面雜誌的影響

一開始，因為小藍在遊戲業界，所以可以玩來談談線上遊戲對平面雜誌的影響，而一般單機和線上的產品流程如下：

單機遊戲的製作流程—前期規劃—遊戲媒體製作—產品包裝—商品流通—門市販售—消費者

線上遊戲的流程—前期規劃—遊戲媒體製作—線上運作—線上維護—門市販售（月（點）卡販售）—消費者

一般的單機遊戲的產品週期約三到四個月，產品介紹不外乎包括了前期企劃、中期的遊戲詳盡報導，和後期的攻略刊載，了不起再加個密技介紹，就大概差不多了！

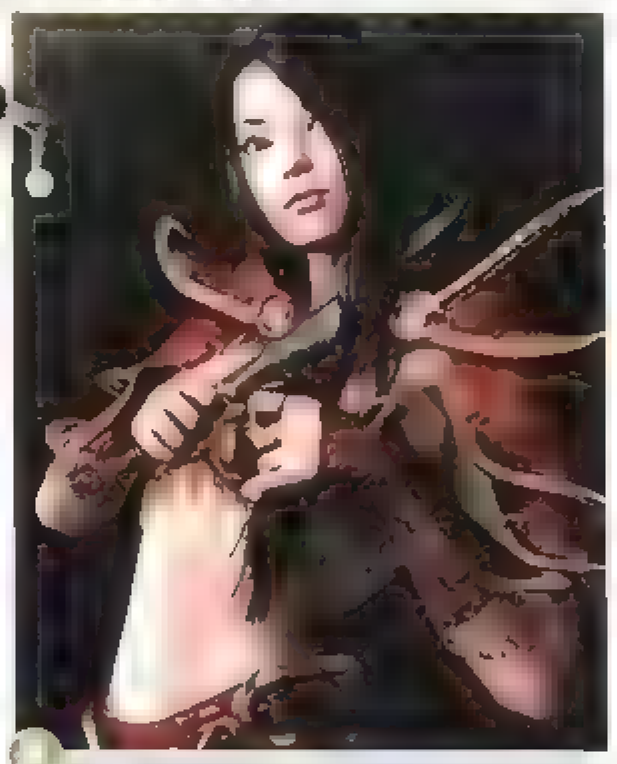
線上遊戲就不一樣了，產品週期一拉，大賣的遊戲玩個四、五年都不是問題，其中改版、改版再改版的不計其數，可以拖個幾百個篇幅都沒有問題，而且可以發揮的就更多元化了！

而由單機遊戲產業轉到線上遊戲產業，也讓遊戲雜誌就此開始走向了另一個紀元，那就是從單機遊戲到早期的專門介紹遊戲的情報誌（如果要說的話，那大概就是以第一本打響名號的線上雜誌始祖—e-Play為分水嶺），就是針對各個主要線上遊戲以專區的方式介紹，而到中期就是各家的攻略誌的方式推出，目前大多以月刊的型式販售，也讓線上遊戲雜誌到了百家爭鳴的地步，而到最近就是針對市場佔有率最高的幾款最熱門線上遊戲所推出的各種專門誌等等（如果要說專門誌，那就要首推專門介紹RO《仙境傳說》的e joy……而只要你在便利商店看到哪一款線上遊戲的名稱次數最多，相信也代表了哪款遊戲是是目前市佔率最高的線上遊戲，根本不用懷疑。



「金庸群俠傳」是少數由國人自行研發的線上遊戲





線上遊戲改變了平面雜誌的生態



單機遊戲強調的是畫面，線上遊戲卻強調的是服務

當然，遊戲產業生態的轉變，遊戲雜誌提供訊息的方式當然也會跟著改變，所以遊戲雜誌也因為遊戲模式的大變動，進而一窩蜂的轉向線上遊戲雜誌，而單機遊戲雜誌來不及轉的、或轉的不好的，紛紛中箭落馬，想想看二年前的單機遊戲前五強是哪幾本「軟體世界、電腦玩家、新遊戲時代、遊戲世界、次世代」，現在呢？能夠在這個遊戲世代交替轉變後所存活下來的單機雜誌還有幾本呢？而現在又有哪一本雜誌是只介紹單機遊戲的呢？

遊戲產業的轉變也直接影響平面媒體的作法，而回顧這段歷史，現在看來似乎就是一段歷史遊戲界的大變動一樣～但現在聽來就好像理所當然的會走到這一步一樣。

落難的貴族？！

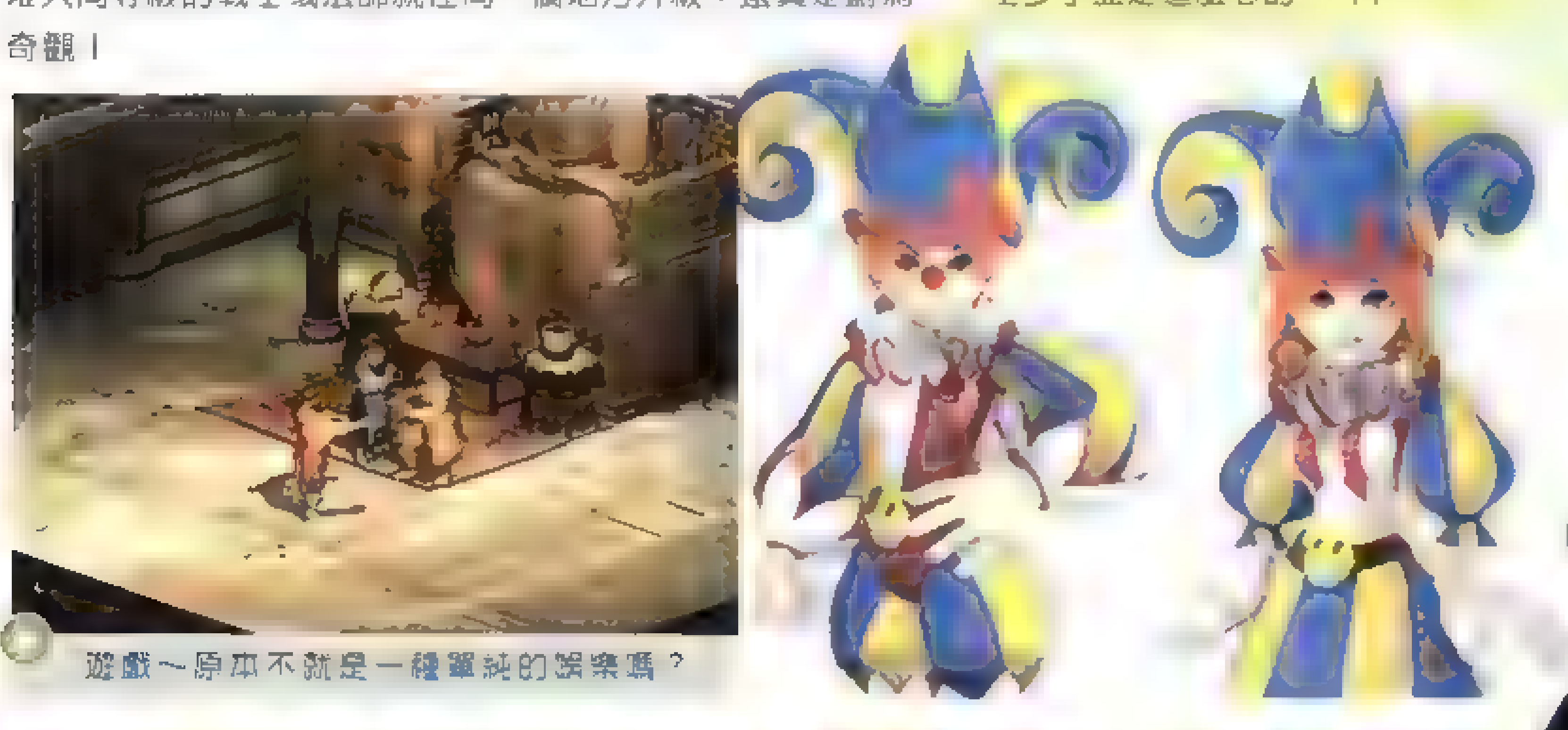
而像小藍在遊戲雜誌待得越久的體會越深，單機遊戲式的報導要轉到線上遊戲的報導，必須經過一段陣痛期，而就像老編在和我們開會時說的一樣，我們就像是中古時期的貴族，而一大堆的線上遊戲雜誌就像蠻族一樣，貴族們默守成規的被以前習慣打勝戰的方式所束縛，而蠻族卻因為沒有經驗，可以多方嘗試線上遊戲玩家這個新的族群！所以可以屢屢打下勝仗一樣，之後更成為一支新興的雜誌媒體軍團，進而產生出另一套屬於專門介紹線上遊戲的方式刊載在雜誌上。

而到現在市面上一堆線上遊戲雜誌，報的其實都差不多，但也因為目前線上遊戲雜誌報來報去都是哪些，什麼角色最快升級、哪個地方最容易掉寶，哪個角色PK最強等等標題，而線上遊戲玩法百百種，做法卻有千千萬萬種，而每本雜誌都認為自己所刊載的升級方式是最強的！而到最後～所有的角色升級最快的方式都有一定依循升級的方式，然後一堆人同等級的戰士或法師就在同一個地方升級，還真是蔚為奇觀！

要遊戲？要女友？

討論版不時的出現這個話題，意思都是說要對方選擇遊戲和女友中擇其一？怎麼會這樣呢？現實生活的時間不斷的流逝，線上遊戲除非公司倒閉或停止營運，在線上的遊戲才會停止，而不上線練級，等級就跟不上同伴或隊友，而如果女友也有相同上線遊戲的樂趣倒還好，要是女友不喜歡玩，那才是痛苦的開始！

小藍也對這種情況非常感冒，以為練就個兩、三天，就出去找級高的敵人挑戰，不到兩刀就說再見了，然後就又回主城重來一樣，所以當然就卯起來升級，女友就在旁邊哇哇叫了～而當你的正常生活被遊戲入侵之後，大家還為了那麼莫須有的理由，來為遊戲脫罪，但最大的問題還是—「要時間練級，就沒有時間陪女友」，這又是千古不變的道理！也就是這一堆的原因，外掛被開發出來，也應該說外掛造福了一些想同時練功，卻又有時間可以陪女友的遊戲玩家們吧！至少小藍是這麼想的 ^^!!～



遊戲～原本不就是一種單純的娛樂嗎？

線上遊戲所引發出一些的怪現象

給我外掛，其餘免談

掛網～這個名詞幾乎是玩線上遊戲的人群都知道，也就是一個程式開始執行之後，人物角色就會開始自己練功、打怪，然後提升等級，而只要適時的給角色補充藥品，之後的事就完全不用你去管了～

玩遊戲？還是被遊戲玩 ^^！這點只有玩家自己知道，而說白一點，這種行為就好像在學校時作弊一樣，俗語說：『考試不作弊，明年當學弟』，就等同於『勇敢掛上去，英雄就是你』同義一般，大家都視為是理所當然，而考試不小心被老師抓到，就跟在線上掛網，然後被GM抓到一樣，結果還差不多！重修＝回溯，退學＝關閉帳戶。

有時看到身邊玩線上遊戲的人第一句話，不是你升到幾級了，而是你『掛』到幾級了，電腦掛著，人可能就跑出去了玩了，回來再檢查升到幾級了，這就是小藍身邊在玩線上遊戲的玩家寫照！



E！的人物設計有別於台灣的主流走向

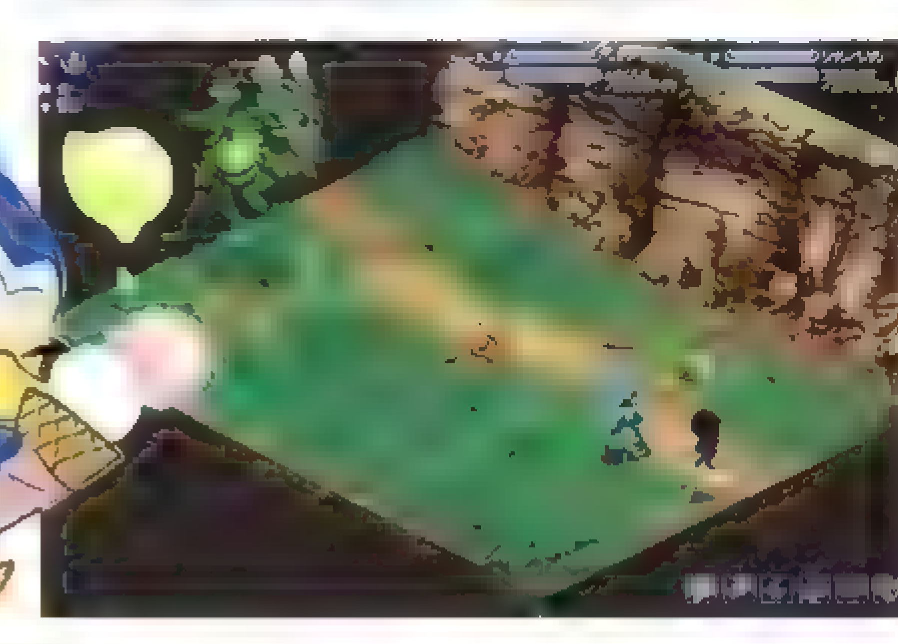
用外掛的理由

以前的單機遊戲，大都是練功個兩、三天，就可以讓遊戲進入到下一個階段，繼續新的旅程，而現在你覺得你掛的角色十幾天了，大概就很強了，但還抵不過人家掛的更久的，而只是單純的想玩個線上遊戲的，卻有時就被高手劈個兩半，心裡想把等級再練高一點，回去不睡覺的狂練的十幾天再回來挑戰，但再回來時，高手掛網卻比你的級還高出一大截，看了心裡凉半截，要不就跟著一起掛，要不就心灰意冷的離開線上遊戲。

可愛的人物設計總是能擄獲青少年的族群

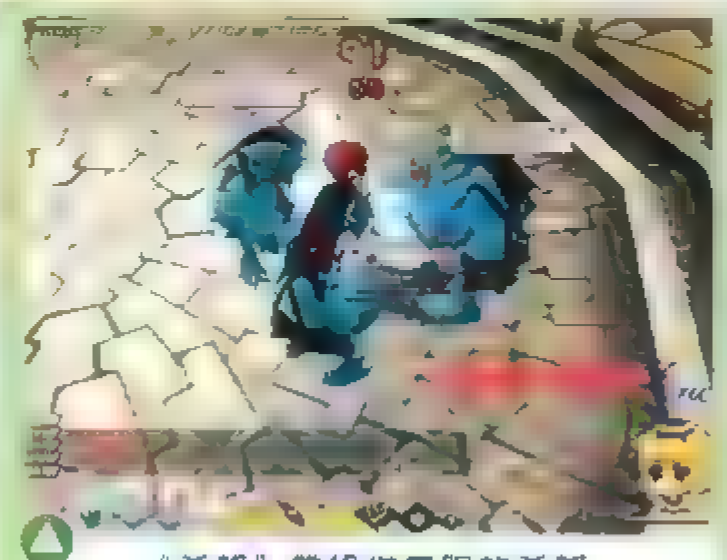
有時～用外掛還真的不是玩家所希望的，還真的是被遊戲廠商逼的，因為廠商有時莫名的把等級調的很難升，動不動就要一個多禮拜才升一級，遊戲規定人物要多少級才能繼續玩下一個階段的遊戲，而練功的方式就更好玩了，如果你不用外掛，你就必須在遊戲中重複個幾千次相同的動作後，才能完成升到一級，搞什麼啊！～我們玩家哪有那種美國時間陪你在那耗啊！這不是逼著玩家們去使用外掛嗎？

在之前單機時期有很多玩家都被稱為有『練功狂』，就是可以為了自己為了讓角色更利害，進而廢寢忘食的瘋狂練功，只為了讓自己的等級比遊戲中的壞人高出很多，然後享受那種秒殺強怪為榮的樂趣，但一怪還有一怪強，一山還有一山高，練功成了無止境的功課，單純的遊戲樂趣變成了單調的強迫升級遊戲，最後整個遊戲變成了「提升等級留給外掛，遊戲樂趣留給自己」的怪異行為。



《吞食天地》曾是小藍最愛的線上遊戲

反外掛的衛道人士



《希望》帶給你無限的希望

而站在一個以利益為導向的遊戲廠商來看，遊戲公不公平不重要，你用不用外掛也不重要，重要的是你有沒有買點數卡或月費卡，因為你只要買了卡，要怎麼玩那是你家的事！而只要玩家有聲音說明外掛太多，遊戲廠商也大多只是「禮貌」性的抓一下，等風頭過了，又置之不理，導至線上遊戲出現一堆跟人搶怪的『機器人』，而雖然聽起來很不負責任，但事實就是如此！因為沒有遊戲廠商會跟財神爺過不去吧。

有外掛人士，當然也會有衛道人士，並視使用外掛的玩家為恥，但在一堆外掛的人中，這一群就顯的難能可貴，而雖然他們可以理直氣壯的說我們的等級都是自己貨真價實地練出來，並批判那些使用外掛的人，更說明遊戲的意義不在等級的高低，而是在練級的過程中所得到樂趣，雖然他們說的那麼義不容辭，但我怎麼聽來都有點心虛的感覺，畢竟要像外掛一樣，讓等級升到一定的程度，這些衛道人士還是不得不以自己的健康才能換得到那個級數的等級（就是一天到晚玩讓自己真的「掛」在螢幕前玩遊戲）。



可愛的造型是《希望》最吸引人的地方

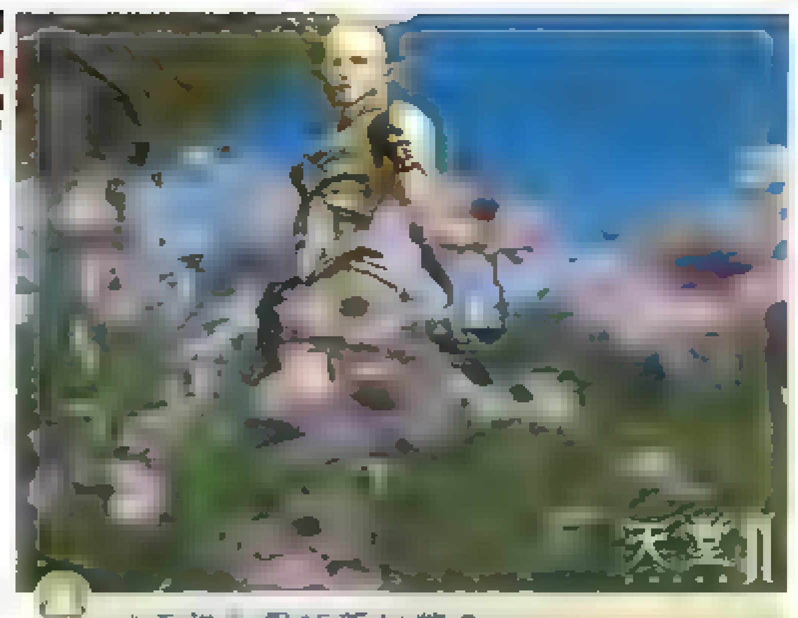
最好玩的是，小藍之前有位大學同學，在玩某款線上遊戲，而他的等級已經到了七、八十級了，理當說在遊戲能力上有一定的程度的，卻還大叫說自己是還是線上遊戲的菜鳥，為什麼呢？～因為他那個遊戲角色的級數還是請別人幫他『掛』出來的！～^^!!(同學不要打我哦～)

爲錢玩遊戲？！

在社會上的所有事物大都是有需求帶動供給的，而遊戲也一樣！。

用遊戲養活自己，聽起來就是一件別人覺得不可思議的事，但也活生生的發生在這個現實社會上，電視上看到一堆媽媽或是菜籃族的婦女，竟然也學起在線上遊戲中賺取『新台幣』來了，更也把這股線上交易的風潮帶動起來。遊戲幣、寶物、配件，對這些媽媽來說，只僅代表了一項可以換取「新台幣」的物品，說起實際，相信這個族群的人比一直沉淪在線上遊戲的人要務實的多了，至少這的確算是以時間換取金錢的好工作。

但從另一方面想，小藍也應該說是線上戲遊的交易利潤，就是讓這個社會的隱藏勞動力重新啓動的主要誘因，至少也讓這些媽媽們以不一樣的勞動力來參與社會，也同時賺取他們的生活所需，這也未嘗不是一種好事呢？^^



《天堂》靠掉新台幣？

對岸遊戲玩家代練金幣

而真的要說到勞動力，那就不得不說到對岸的十幾億的人力資源，而也就因為小藍之前是負責軟體世界大陸版《軟件與光盤》，所以對大陸市場有一定的了解，所以可以來和國民們分享一下什麼是遊戲玩家代練級：

一種產業的興起，也代表了其週邊事業也會相對的應運而生，而大陸市場也針對了線上遊戲的興起，給予了相對應的產業，那就是「代練」！

大陸在招商引資的時候，最常使用的一句話就是：「我們有廉價而豐富的勞動力資源」


《天堂2》是目前大陸玩家幫台灣代練功的主要遊戲

所謂的代練，簡單的說，就是大陸玩家就玩台灣遊戲伺服器，而在裡面所得到不管是什麼幣或什麼武器，都可以直接賣給需要的台灣人或需要的人，而賺取仲介的利潤。他們日復一日的坐在電腦前重複着單調的動作，而換取微薄的薪資，如以《天堂2》來比喻，而大陸代練玩家，一至少要打到30萬天幣，30萬天幣只能換取24元人民幣（折合台幣約為96元），而超出一萬天幣再折合八毛錢人民幣計算。

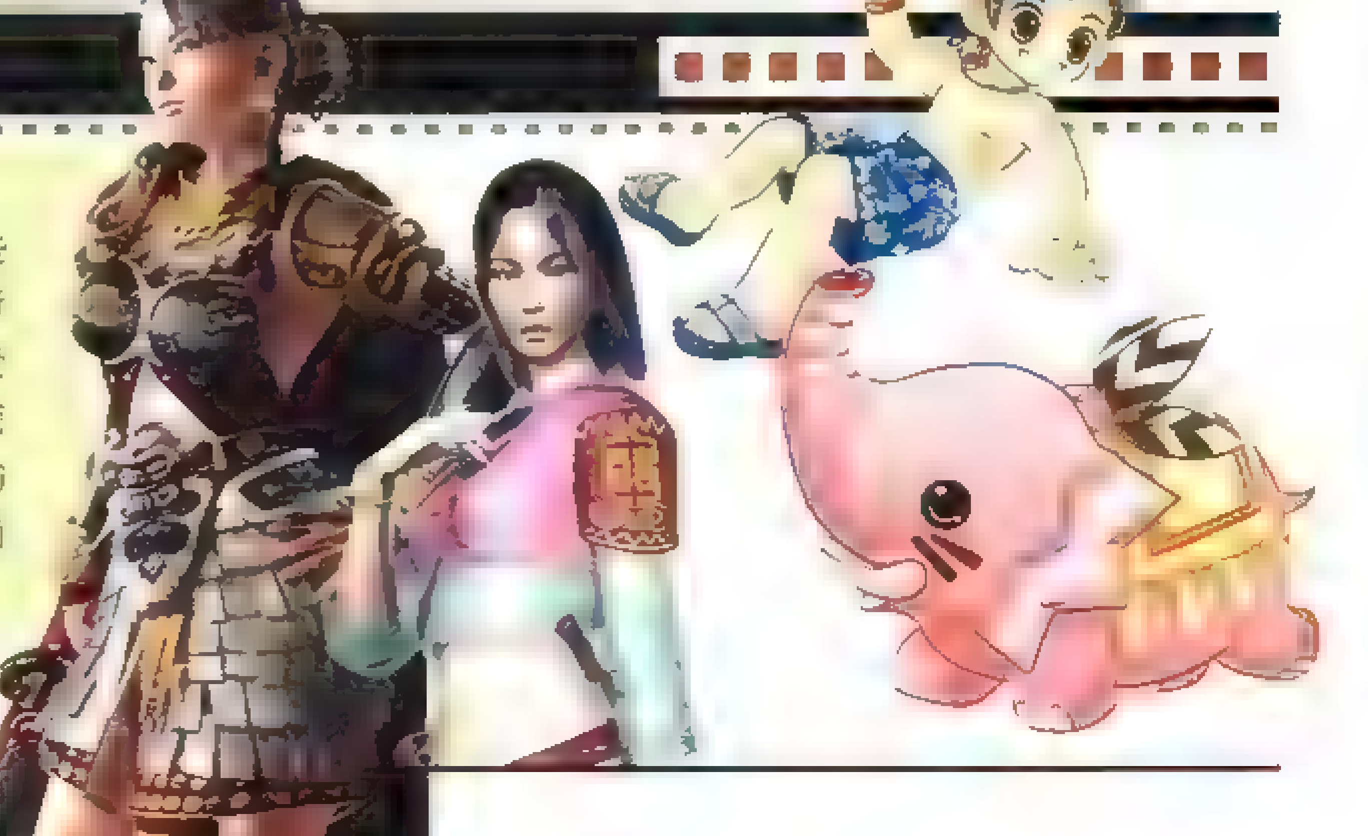
估且不論這樣的方式可以為大陸代練玩家帶來多少利潤，如果以投資報酬，這些大陸代練的人的做法可能都是以時間來換取利潤，但真正付出代價的人，卻是實實在在的台灣玩家！



結語

看到這裡，遊戲真的還是遊戲嗎？

這段文章只是發生在小藍在身旁的一些有關係線上遊戲目前的現象，而或許小藍所接觸到的線上遊戲問題只是冰山上的一角，而這些問題大都是在單機時期所沒有的，而直對線上遊戲的興起，其帶來的各種正負面的情況，相信都是所有的遊戲玩家要一起來面臨及承擔的！


E1 是大陸地區最熱門的線上遊戲



逆 轉 千 年 的 命 運 聖 戰

荒漠沉月，勇闖黃砂地底生死邊境！

◎40級以上技能首度開放—隔空攝物、奇幻術、滿天花雨…三大職業功力驚異躍進！

◎拓展全新迷宮版圖，搶攻地下遺跡城池！

◎奴瑪兵團強勢入侵，嗜血殺戮，挑戰Boss級極速殲滅實力！

◎失傳珍品重現 聚合自然系魔法龍馬戒指、提高靈魂系能力修身項鍊、增強體力金剛手鐲 魔幻出土狂傲問世！

※遊戲與商品內容、上市與開戰日期，以當時遊戲中之現狀與官網公佈為準，本資料將不另行修正。


沒有星光的子夜
佈滿荊棘的迷宮
千年來的第一位訪客
生死未知的命運。





月衝15級，玩Ei送大禮，相機、隨身碟通通送給你！



EI.GAMEFLIER.COM


93年7月15日至93年8月15日止
完成新帳號開卡創建角色，並至官網專屬活動
網頁登錄，努力練功衝等至15級！
符合資格玩家即有機會獲得數位相機、行動手機
、隨身碟、e-play雜誌一年份或《Ei》月費卡、
點數卡一張喔！
注意事項
1、請註冊新帳號之會員，務必詳填各項註冊資料，若有資料不全導致無法寄發，或是寄發獎品遺失，本公司將不負任何責任
2、官方保有活動之相關條文最後修改權，如有任何變動，以官網活動頁面最新公佈為準
2004 WEMADE Entertainment Corporation 2004Actoz Soft Co.,Ltd.
Soft-World International Corporation

仙境傳說 櫻の花嫁

請至全台3C賣場、連鎖書局及統一超商、OK便利、
全台各書報攤與遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

蜜月旅遊攻略包

發燙的新資訊 推薦的好去處
帶你圓滿完成蜜月之旅

仙境勇士
介紹遊戲中所有職業之就職方式、技能以及該職業特性。

仙境任務指導
詳介各種特殊任務與合成物品之任務

仙境風情畫
介紹仙境中所有都市資訊，包括商店、NPC位置、玩家集中地...等

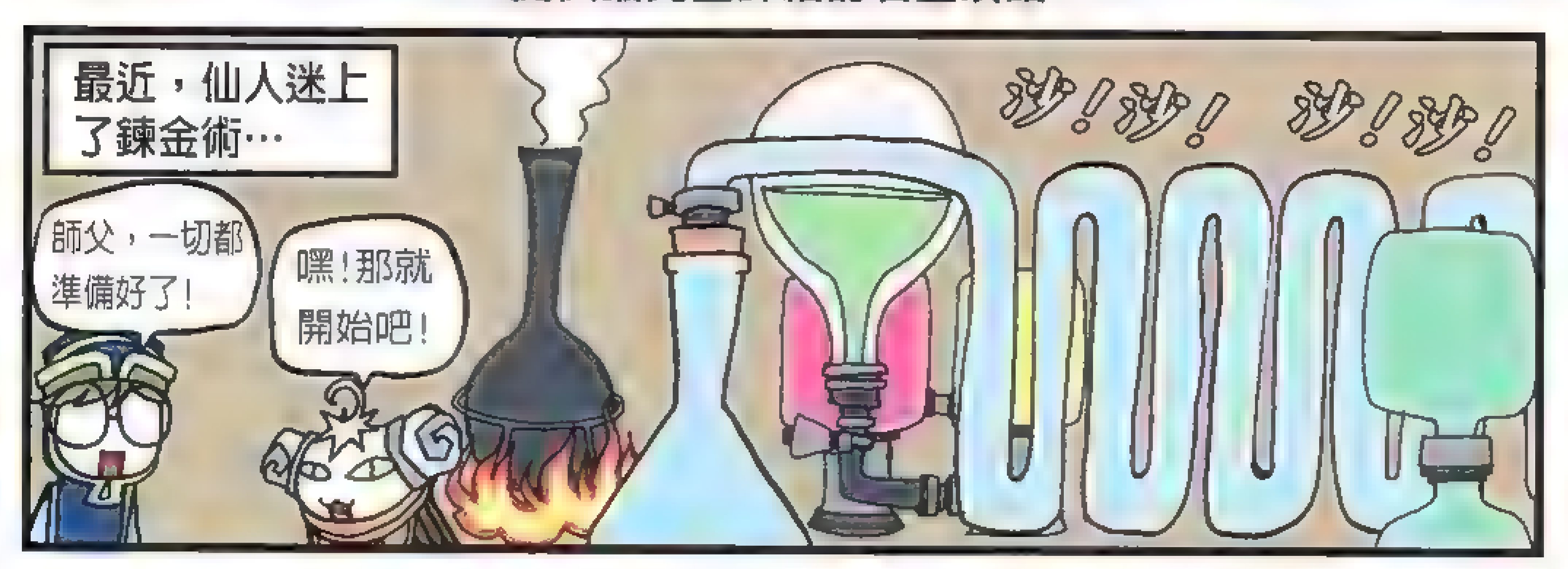
仙境深度旅遊
詳介各區域地圖攻略資訊，包括出現怪物詳細資料、迷宮走法、適合練功之職業與等級

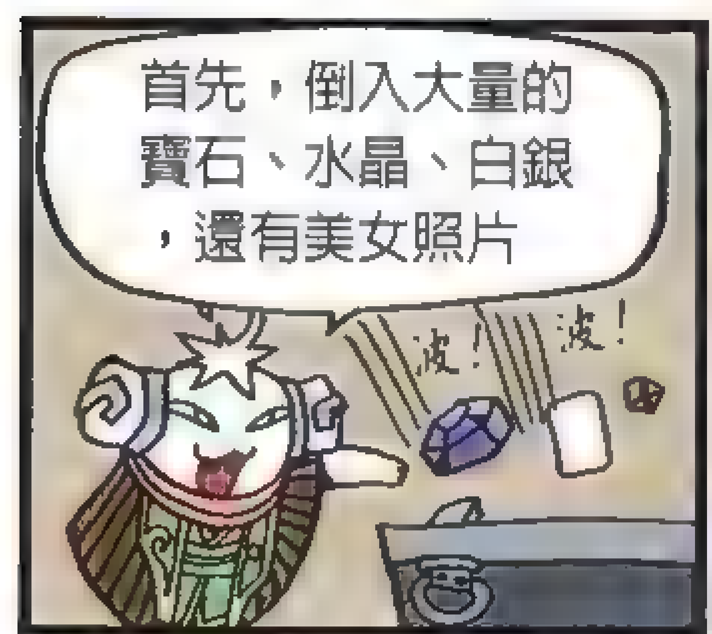
怪物圖鑑
詳細介紹仙境中所有怪物的資料與掉落物品

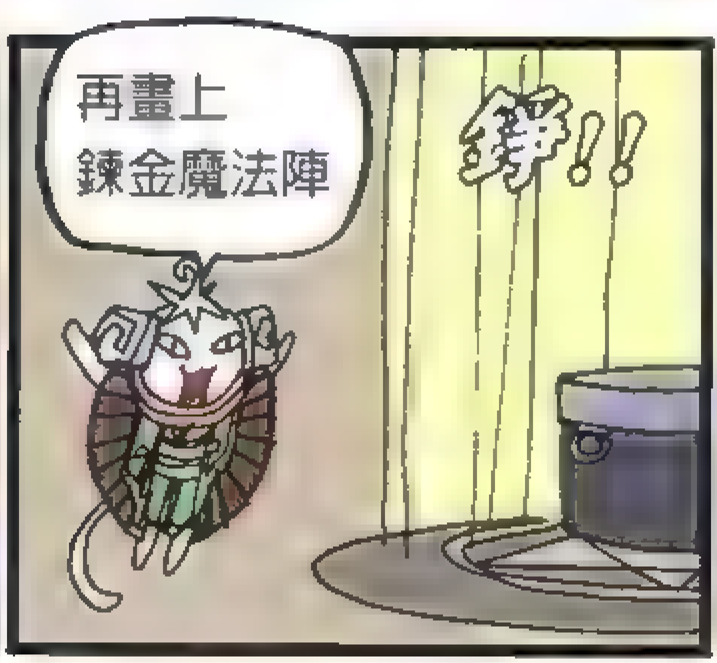


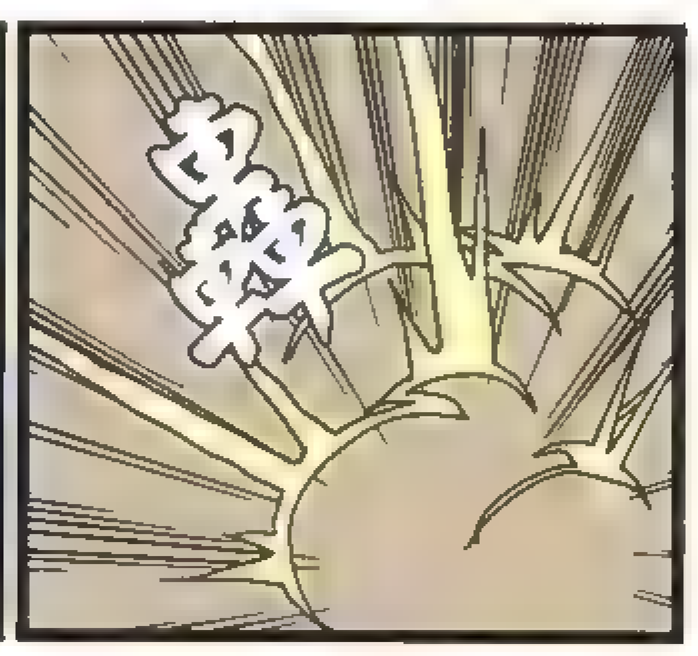


提供最完整詳細的石盤攻略

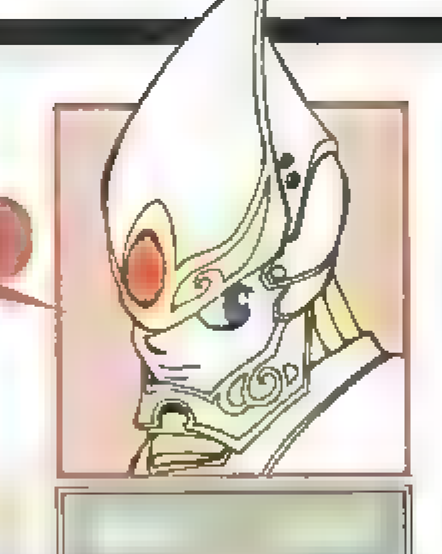














極地戰嚎 完全攻略

攻略技巧

一、一旦進入一個新區域，第一件事就是打開望遠鏡，先掃描看看有沒有敵人的蹤影並加以鎖定到雷達上，往後只要從雷達便可以得知敵人的動向。但不要太仰賴雷達，否則可能會出現之前沒有掃描到的敵人，一時之間讓你措手不及。

二、射擊時盡量蹲下以增加準度，假如可以趴下的話準度會更高，尤其使用狙擊鏡時，一定要蹲下或趴下以免浪費狙擊彈。

三、每種敵人都有不同的弱點，有些敵人甚至有部份是防彈的，如火箭異形的胸部護甲便可防彈；大部分的敵人弱點都是在頭部，不過戴頭盔的傭兵例外。只要瞄準敵人的弱點，便可以在最短的時間內用最少的彈藥將敵人解決掉。

四、面對行動快速的小異形，可以在遠處先用火箭筒來炸光牠們，手榴彈的效果也不錯。盡量不要讓牠們近身，非不得已才拿出散彈槍來轟。一但牠們靠近你，立刻低下閃避並往左右橫移，等牠們從你身旁落地後再加以擊殺。

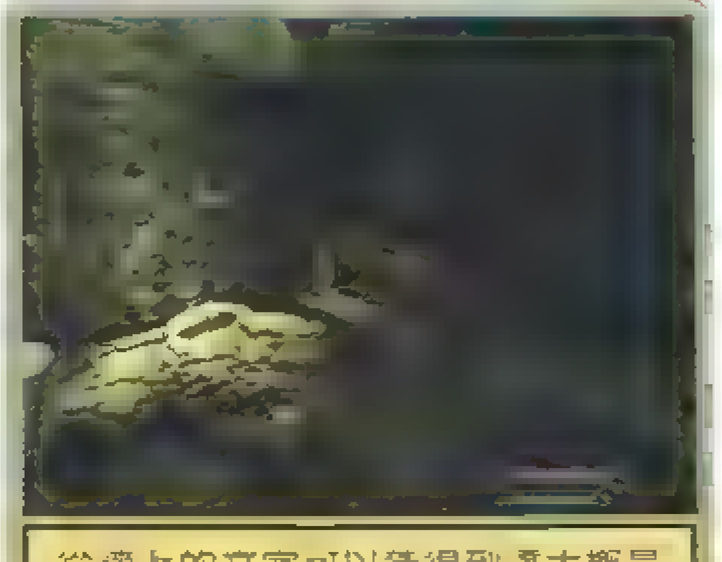


五、所有的異形都不會游泳，假如可以引牠們一一跳下水面，不費吹灰之力就可以解決大量的異形。

六、駕駛車輛或其他交通工具時，最好能切換成第三人稱模式來控制，除非有機會攻擊敵人才切換成第一人稱。

七、遊戲中要抵達同一個目的，通常會有不同的路線，而且各路線也都會有儲存點的設計，假如你剛經歷一場難度很高的戰役，且好不容易存活下來，第一要務就是趕快找到儲存點進行儲存，以免不小心又捲入另一個戰場。

完全攻略



從牆上的文字可以猜得到這大概是二戰時日軍遺留的廢棄基地

第1關 Training

在跌進井底後，你猛然驚醒。先往前進入大水管內，左轉進入另一個空間，經過一具骷髏上階梯，再往左進入另一個空間，經過第二具被壓死的骷髏後，往左下鑽過破門上的洞口進入另一個房間，跳進盡頭的洞口，到左方鐵欄竿處按V趴下鑽過欄竿，在右手邊機械室會看到第三個骷髏，爬上梯子繼續往前走，到盡頭右轉，在左手邊牆後會有一個敵人，注意羅盤旁的指數會上升，要趕緊按Ctrl鍵蹲下以避免引起敵人注意。

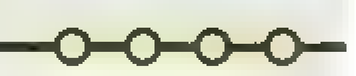
往前繼續走要通過前方水槽前，可以按G鍵丟石塊引開敵人並盡快衝到對面走道，一旦經過走道，後方就會剝落。繼續前進走進一個倉庫裡，會拿到一隻手機並與支援你的人通話，在倉庫裡可拿取手槍、手榴彈與防彈衣。注意畫面右下方的橙色指標就是護甲指數。走出倉庫接獲第一個任務（按下Tab可以看見任務的內容）。

搜尋小屋找尋彈藥

來到戶外後沿著左邊往下靠近小屋，儘量壓低身子以免被發現，依現在的彈藥一定不夠廝殺，所以要先避開敵人找到存放彈藥那間小屋，然後找一個不錯的掩護點，開槍將敵人一個個引過來大開殺戒；最好不要在兩邊都有出口的小屋裡與敵人對幹，聰明的敵人會從兩邊出口來包夾。幹掉所有的敵人後接獲新任務，到另一邊屠宰場拿取屠刀，往雷達指示的方向前進。



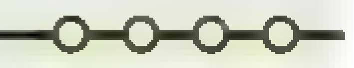
到山頂小屋拿取望遠鏡

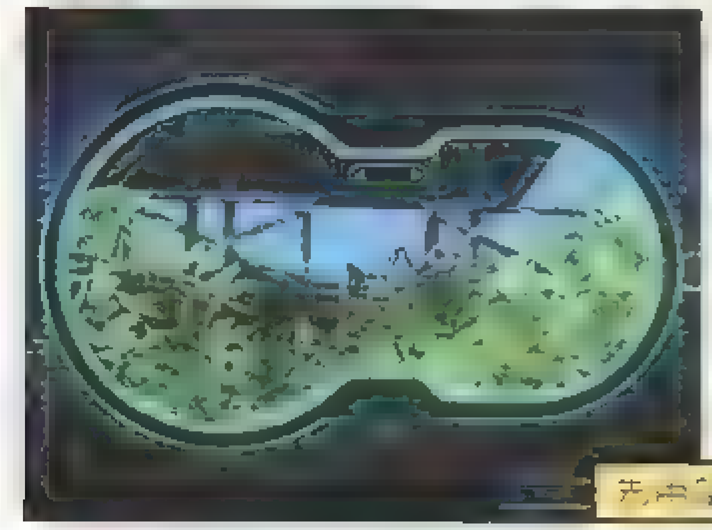


沿著雷達上的藍點走過去，到山丘上的小屋會有望遠鏡與醫藥包，拿到望遠鏡後接獲另一個新任務。



走到營地

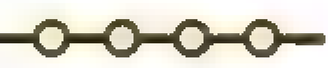




先用望遠鏡鎖定營地上的敵人

先利用望遠鏡注意對面的營地，可以得知營地裡有哪幾個人，而且這些人都會顯現在雷達上。從海上的方向潛水過去，靠近最上方那個塔台，上去塔台幹掉守衛並拿取手榴彈，此時又可接獲新任務。

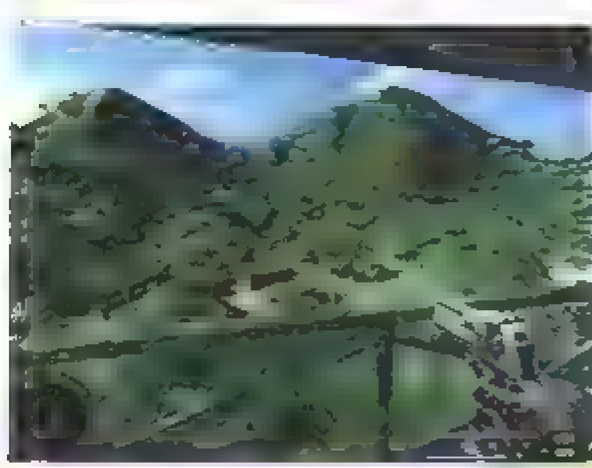
偷取一輛車



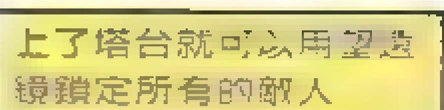
先不要急著下塔台，利用望遠鏡鎖定所有的敵人，然後下塔台一個個幹掉基地裡的敵人，最好等直升機離開後再動手。清光所有基地裡的敵人後，進入基地裡，假如有漏網之魚可以用望遠鏡來鎖定。之後先到一棟獨立的軍營裡拿取鑰匙卡，然後到另一個軍營的軍火庫裡用鑰匙卡開啟鐵門，拿走裡面所有的彈藥。最後登上一旁的吉普車，隨著雷達的箭頭前往航空母艦的所



在地（[illegible]視野）。







上了塔台就可以用望遠鏡鎖定所有的敵人

這輛越野車就是我們的目標



利用紅色卡片打開軍火庫的門

前往航空母艦



沿著道路往前開，沿途會碰到一些敵人，利用車上的機槍來解決他們，中途甚至會出現敵人車輛，只要射擊車上的士兵就可以奪下車子。在接近海邊會有一棟小屋，裡面除了有護甲和彈藥外，旁邊還會有一輛車子。沿著海灘繼續往前開，不久後還會有一輛敵方的悍馬，從遠處用機槍將它射爆，假如可以射殺車上的敵人奪下悍馬車，也可以按X鍵切換成吉普車上的火箭來助攻。繼續前進到一處海灣，會出現一部會發射火箭的快艇，這時吉普車很容易成為火箭的靶子，最好下車吸引快艇過來，利用機槍幹掉快艇上的兩名敵人。

坐上快艇利用機槍幹掉岸上的吉普車和敵人，但小心不要太靠近岸邊以免擱淺。沿著海岸前進，在遠處的航空母艦旁邊會有另外兩艘快艇，利用機槍把兩名快艇上的敵人解決掉，然後利用快艇殺光空母上的敵人。



乘上車輛可以轉成第一人稱視野



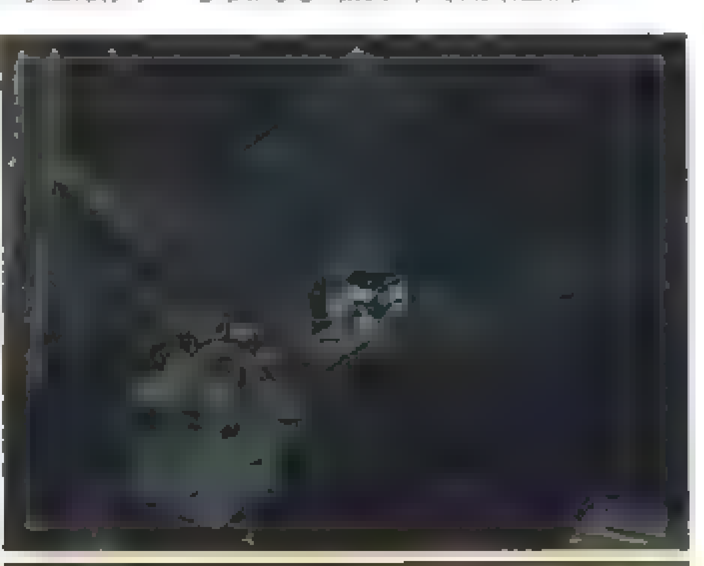
潛入航空母艦的殘骸

除了空母上的火箭兵，也可以從遠處潛入水中，只要從水面下進入空母便可過關。



第2關 Carrier

進入空母後跳到一邊的水溝，冒出水面後立刻過艙門往左走到盡頭，由此處對付前方衝出的敵人。接著往前走到盡頭左轉，可以在艙房裡拿手榴彈與急救包；回頭到剛剛進入的門直走，可以來到另一個機械室，裡面會有另一個敵人等著，幹掉他並走近機械室，從另一邊的門出去，左轉進門裡面會有兩個敵人，可以用手榴彈來解決他們。



進入航空母艦後聽從Doyle的指示進行搜索



前方會有敵人從繩子上落下

任務 找到Valerie

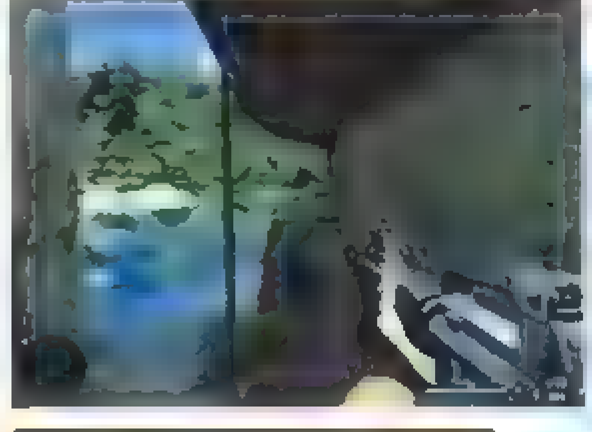
拿取一邊的護甲和急救包後出去，進入左邊的門幹掉裡面的兩名守衛，再進去魚雷室會有兩名敵人從上方的繩子盪下來，趁他們著陸前全部殺掉。進到另一旁的艙房後從艙口上去，立刻找掩護並幹掉另一邊的四名守衛。從旁邊的階梯上去，進入另一邊在角落會有護甲，回到下層由左邊出去看到炸藥桶右轉，第二個炸藥桶右邊會通到外面船舷，這個房間右邊會有一個急救包。先不要急著走出船舷，回到剛剛第二個炸藥桶繼續往前走，右邊的士官室與左邊的醫務室都會有彈藥。

從船舷出去後到外面會有兩個敵人，而遠處艦首則會有一名機槍手，幹掉這幾個守衛後慢慢往艦首推進，在上方支架會有四名敵人，下方缺口處也可能會有敵人埋伏，將他們全部殺光後繞到另一邊船舷，小心上方偷襲的敵人。爬上梯子後再繞到另一邊的船舷，進入艙門後到左邊看資料並拿取急救箱。



由此處可以到外甲板

小心潛伏在上方的敵人





在此守株待兔解決來襲的敵人

任務 找到船

出來後沿著走道左轉面對另一個艙門，開槍將裡面的兩個守衛引上來幹掉，爬上梯子在上層又會有護甲與急救包，這時會聽到直升機的聲音，不要急著往上衝，回到剛剛的第二層甲板，衝到艦首使用機槍幹掉直升機，再回來此處爬上第三層甲板。

上去後立刻往左走找掩護，先幹掉左邊的機槍手，然後慢慢清光另一邊的所有敵人，別忘了拿取中途的護甲。往南走到船尾上木橋並跳上右邊的小平台，來到左邊會看到一艘小艇，打斷小艇兩邊的鎖鏈並跳到海裡。



甲板上的木箱可以作掩護用



在桌上可以看到Krieger演說的資料。

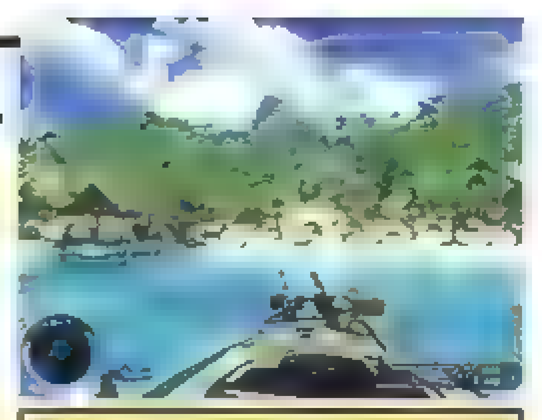




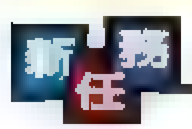
任務 開著小艇往東邊前進

登上小艇後駕著小艇往東邊出海就可過關。

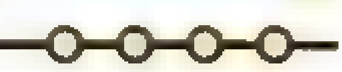
第3關 Fort


利用碼頭旁的小艇消滅岸上的敵人

駕著小艇往東邊悄悄登上前方島嶼，先用望遠鏡鎖定這個小島上所有的敵人，再用槍聲一起引過來射殺。登上小島後到屋子裡可以拿取醫藥箱跟彈藥，上碼頭小艇往東南方的另一個敵人陣地前進。

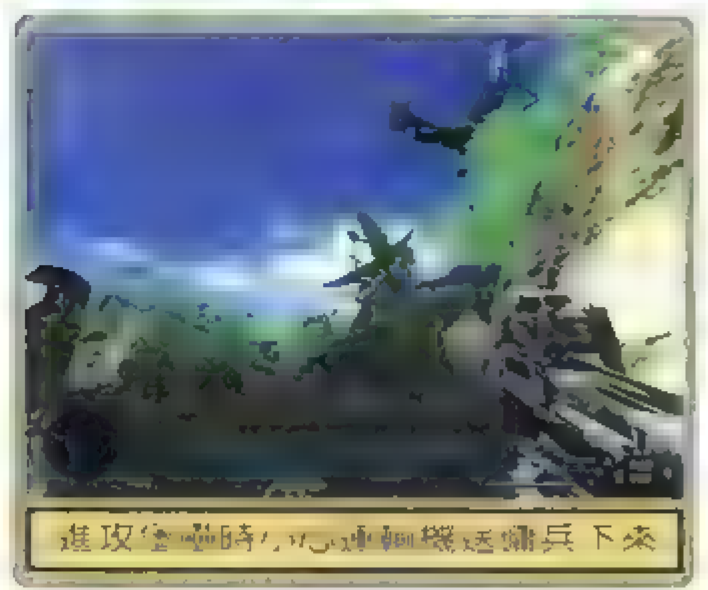


新任務 前往山頂的堡壘廢墟



利用小艇上的機砲幹掉該陣地衝過來的小艇，並一一掃射掉該陣地的所有敵人，在陣地的屋內會有急救包、護甲和狙擊槍。將M4換上狙擊槍，登上小艇往東北方的海灣前進，這裡會有一輛吉普車以及幾名把守的敵人，幹掉所有的敵人後登上吉普車，朝西南方的小路開過去，利用吉普車上的機槍清光左邊樹叢裡的敵人，一路殺到台階上，利用機槍爆破上方的油桶來消滅敵人。

離開吉普車登上台階，到最頂端會有兩條攻上堡壘的路線，一條是由右邊經過兩個砲台攻上去，另一條是由左邊進入堡壘的管路，建議走左邊路線補給品會比較多。進去管路後擊爆氧氣桶來消滅敵人，在進入一個走道後左邊會有醫藥箱，到盡頭後開門進去開槍吸引敵人過來，退到走道一一擊斃衝進來的敵人，出去後往左下階梯，會有一隻MP5與一包急救包可以拿取，繼續往前登上電梯來到上層，由出口出去往左幹掉下方兩座砲塔上的敵人，再往右準備攻進敵人堡壘。


進攻堡壘時小心運輸機送傭兵下來

堡壘裡的敵人十分可觀，最好的伏擊地點是在入口處的轉角，只要站在此處陸續將敵人引過來一一解決就可以了。不久後敵人的運輸機又會空降士兵下來，同樣將他們一一引過來入口處擊殺，全部殺光後上平台利用狙擊槍狙擊掉左前方的機槍手，來到入口處拿取火箭筒並接獲新任務。

新任務 在Doyle破解大門密碼前守衛自己

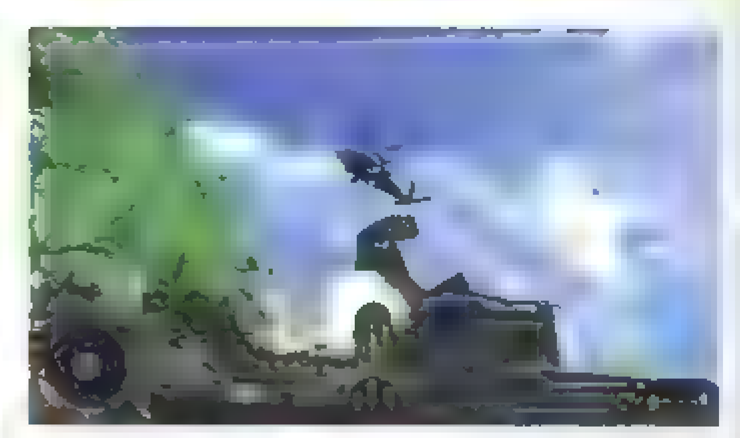


立刻切換成火箭筒，跑到機槍平台上，按下滑鼠右鍵啓動瞄準鏡，對著下方逐漸靠近的艦艇與小艇各發射一枚火箭將它們打爆，然後立刻登上機槍，掃射兩台直升機與放下來的敵方士兵，將直升機打跑後便可接獲新任務。

用火箭筒摧毀從下方來襲的小艇和艦艇

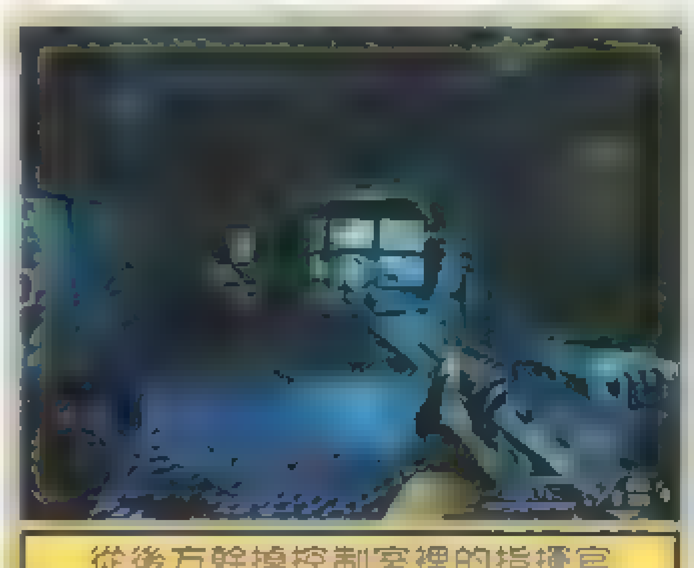



到入口Doyle要你守住一段時間



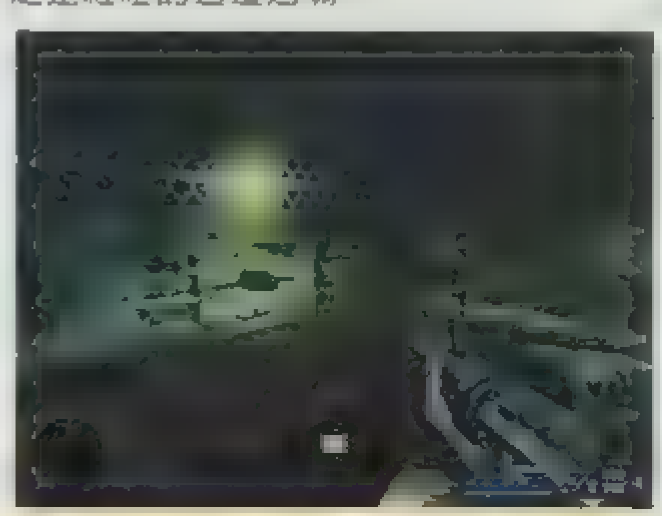
新任務 潛進通訊中心並幹掉指揮官

進去通訊中心往左開門進入通訊室，幹掉控制台前方的指揮官並拿他身上的卡片。


從後方幹掉控制室裡的指揮官

新任務 找到爆破包並將它裝設在發電機旁

利用卡片打開一旁的補給庫，拿取彈藥、補給品與爆破包，離開房間走到盡頭的發電機，將爆破包裝在此處，立刻往回走進紅燈的通道過關。


拿取黃色的補給道彈藥與補充爆破包


將爆破包裝在發電機上





第4關 Pier

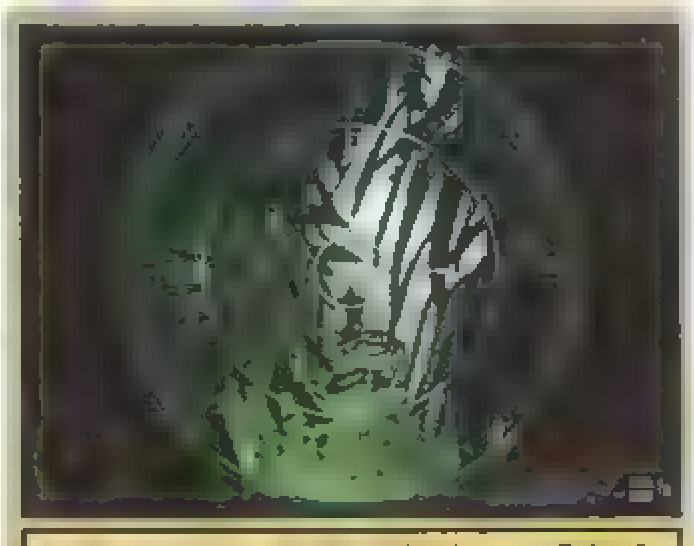
任務 找出傭兵的營地

一開始前方就會有敵人接近，在左邊找個山壁掩蔽一下，開始大屠殺，清光所有敵人後到該陣地拿取護甲、彈藥與補給品。接下來有兩條路線可以選擇，第一條是乘坐滑翔翼下去，第二條是從陣地後方的山路走下去，假如要使用滑翔翼的話，記得從右邊山壁的缺口飛越過去，這時直升機會出現在左邊，利用機槍將直升機打下來，然後慢慢調整滑翔翼飛到下方小島或山坡上，不過要特別小心下方的遊艇和傭兵。

殺到下方後游到對岸去，上坡會來到一個塔台，幹掉上方的兩名士兵，其中一名士兵會有珍貴的狙擊彈。由塔台可以看到下方西南邊的傭兵營地並接獲新任務



乘坐滑翔翼時要特別小心控制方向



在叢林裡可先狙擊掉高塔上的狙擊手

任務 炸掉敵人的軍火來製造一點樂子

下塔台往傭兵營地前進，途中必須與傭兵進行叢林戰，利用濃密的草叢來遮掩，將可讓眼前的敵人無視你的存在。在途中又會有一架直升機來襲，利用樹木的掩護幹掉直升機上的機槍手，便可迫使直升機返航

一路殺到傭兵基地入口，先用狙擊槍狙擊掉左右兩邊塔台上的射手與正中央的機槍手，然後在路口處吸引裡面的敵人出來受死，差不多清光後再進去慢慢捕殺漏網之魚。在營地後方的塔台有個火箭兵，必須爬上任▯▯塔台才打得到他，下來前別忘了撿拾塔台上的狙擊彈。



可以先用狙擊槍掉塔上的火箭兵

接著開始爆破任務，先進入左邊第一間兵營，盡頭桌前會拿到一張 IC 卡，下一個醫務營則有不少急救包，再進入下一個軍火庫用 IC 卡打開彈藥庫的門拿取裡面的彈藥，再到隔壁的營房裡拿爆破包。回到軍火庫將爆破包裝上，趕緊離開軍火庫完成任務。



在軍火庫上裝爆破包後要立刻逃走



利用鑰匙卡打開彈藥庫的門

任務 偷走一輛車並從西方前往碼頭

從軍火庫旁偷走一輛車往西方前進，旁邊的營房會突然出現一輛悍馬攻擊你，用機槍瞄準車旁打掉悍馬上的兩名士兵，若將越野車換成悍馬，在安全性上比較有保障，但視野也受限滿多的，要開哪一台看喜好便。繼續往前進幹掉兩名敵方士兵，又會從旁邊出現一輛敵方的悍馬，解決後在前方河旁會有一輛敵方卡車擋路，旁邊則分別有一輛悍馬與越野車，從遠處就可以將他們處理掉，過河後會看到前方有一座高塔，下車利用狙擊鏡幹掉塔上的火箭兵。



從車庫裡面偷出一台對方的悍馬車

回到車上沿著道路往前開，在靠近塔台下方會有另一輛悍馬擋路，用機槍將它掃掉，下方爬上塔台拿取火箭彈，回頭駕車或滑翔翼的經過營區後來到碼頭。

任務 清光這個區域的所有敵人

將車子開進碼頭並開始掃射，搶佔碼頭的槍榴砲後開始轟炸，清光所有敵人後接獲新任務。



任務 到碼頭尾與 Doyle 會面



走到碼頭盡頭與 Doyle 會面，也會載你到下一個關卡。

第5關 Research



利用右邊石拱門的掩護來躲避直升機

進入研究所

Doyle將你送到岸上，要你潛入研究所。先繞到前方用望遠鏡鎖定對岸碼頭與岸緣所有的敵人，然後悄悄游到左邊的石拱門下方，小心不要引起敵方的注意，否則直升機可能會過來攻擊。從石拱門處慢慢引敵方士兵過來，利用石塊當掩護擊殺所有的敵人，順時鐘沿著岸邊推進，途中會經過一座小屋，拿取小屋裡的黃色卡片與補給品，在小屋右邊的山洞就是目的地；也可以利用木柱的掩護順便清光碼頭上的敵人，碼頭上也有護甲與補給品。



由此處可以一一鎖定下方的敵人



前方的洞口就是我們的目的地



進去洞口前，在小屋桌上拿黃色鑰匙卡



進入山洞

進入山洞後裡面還會藏著一個敵人，餵一顆"芭樂"給他，用卡片開啟山洞裡面的門，從此處開始就會出現怪物的蹤跡。到第一個岔路右轉，通過一個水槽後進入地下一層通道，這時電燈突然熄滅了，也多了一個新任務。



利用鑰匙卡打開入口的門



登上升降梯

來到一個廣大的空間後，將所有的敵人引至狹窄的通道一一消滅，再進去往左轉清除殘餘之敵，假如覺得太暗，也可以按下開燈，但也會變成敵人的標靶。一路走進去二樓梯，會看到一個紅色的開關，打開開關啟動發電機，往左轉沿著左邊牆壁進入一個小缺口，順著螺旋式的通道往下走，機械會開始運轉，上階梯到機械後方搭上電梯，上方的研究室就在不遠處。



沿著欄杆走到升降梯邊開

第6關 Treehouse

先進去對面的門，體驗一下異形的可怕，回頭沿著走道前進，左邊的門又是慘劇一樁。繼續前進到盡頭的門，終於看到一個死掉的異形本尊。踩過異形繞過車子進入左邊的房間有護甲，再進入控制室內拿醫藥箱，開右邊的門出去可以獲得新任務。



第一[illegible]

尋求科學家的幫助來尋找Valerie

出房子後往右走，路上會出現一輛吉普車，可以把他們留給異形，也可以自己將他們處理掉。打得準、一槍爆頭的話，每個人還會留下一件防彈衣。接下來有兩個方法前進，一個是從樹上的繩索走過去，一個是開車過去，前者可以利用橋樑來解決敵人，偶爾會有[illegible]要讓你應付源源不斷來襲的異形，而後者車上的機槍就是最好的依靠。

來到入口處後，沒有卡片無法進入研究所，必須下來從另一個連結到地上的吊橋上到研究所二樓，進入二樓大廳會有兩隻異形在裡面，先丟一顆手榴彈進去，出來跑到建築物三樓，由此處攻擊從大門跑出來的異形。幹掉這兩隻異形後，在大廳裡房間又會有一隻異形，同樣丟一顆手榴彈進去解決它。在這房間裡可以撿到鑰匙卡，利用卡片再爬進裡面一個房間，打開牆上的開關可以開啟外面的閘門並接獲新目標



吊車上的機槍方便你來清掉下方的異形



極地戰壕

新任務 進入碉堡

拿到卡片後走到屋外，二樓門口下方的平台有護甲，利用卡片去開啟二樓右邊的門，解決掉裡面的異形並拿取彈藥庫的裝備，接著從二樓大廳右邊樓梯下到底部會有兩隻異形，先丟手榴彈下去，立刻往回跑出大廳上二樓，一路讓它們追到三樓底部的四樓陽台，從這裡可以輕易解決掉這兩隻異形，回到二樓左邊用卡片打開閘門，會有輛敵人的悍馬車過來，解決車上的三名傭兵後來到車旁拿取裝備，然後登上吉普車，沿著北邊前進可接獲兩個新任務。



新任務 從塔裡取得爆破包

新任務 將爆破包裝設在混凝土牆背面

開著車子一直到一堆路障前面，先用望遠鏡鎖定所有的敵人，然後開始用機槍掃光路障旁的敵人，左手邊就是我們要爆破的堡壘，下車後解決掉堡壘上方的敵人，從路障殺進去佔領機槍，用機槍掃滅路障後方的敵人。往右會看到一座橋，在進橋前先狙擊掉對岸的狙擊手，然後看有沒有辦法由此處射殺塔上的火箭兵。

殺過橋後在右邊的廢墟會有護甲，繼續往上殺過去，一路殺到塔邊拿取爆破包，假如已經狙擊掉塔上的火箭兵，別忘了上塔台拿取火箭彈。從塔台也可以居高臨下，一一狙擊掉堡壘上的敵人。

接著從塔台旁的廢墟過來橋殺到堡壘，在堡壘後方的牆壁裝設爆破包，盡可能離城牆遠一點，爆破出缺口後會有直升機出現，用剛剛塔台拿取的火箭筒幹掉直升機，進去堡壘後先拿取廣場的護甲，然後用卡片開啟地下碉堡的門過關



進入堡壘後利用黃色鑰匙卡開門過關

第7關 Bunker



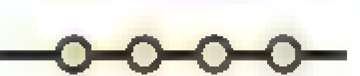
實驗室上齊第一次看到巨大的異形實驗品

一開始穿過面前的門，左手邊會有護甲和急救包，打開右手邊的開關進入電梯，出電梯後幹掉倉庫裡那四名守衛，進入倉庫可以拿到散彈槍，從倉庫旁邊可以通到下方的實驗室，轉角處有急救包跟彈藥，開門後丟幾顆手榴彈進實驗室裡，然後在門口等人衝出來加以擊殺。實驗室裡也會有急救包。從實驗室西邊的門進去，裡面會有兩隻異形，立刻衝回門口，從門口幹掉它們。

新任務 前往直升機停機坪

走到最底層從左邊進去，又可以引出兩隻異形，同樣將它們引到上方幹掉，再下去經由旁邊的階梯下到最底層：經過一堆氧氣瓶，打開盡頭的後裡面有一個士兵，開啟左邊的門進去又會有兩個士兵出來，小心翼翼的從左邊的門出去，側身瞄準右下方鐵架上的機槍塔，幹掉塔上的士兵，再回到右邊的門出去，經過鐵架進入室內，會來到一個彈藥庫，裡面有充分的補給品。





下[illegible]轉角的氧氣瓶

回到左邊的門出去沿著鐵架往左轉，開門時若有怪獸衝出來也不用擔心，只要跳到下方水面，怪獸會跟著跳下來溺死。回到門內經過轉角開門又會有另一隻異形。幹掉後來到一個關著兩隻異形的房間，慢慢餵子彈將這兩隻異形餵死，從北邊的門進去過兩個門幹掉兩隻異形，上階梯到後方可以拿取護甲，階梯旁則有急救包。



將異形一一引下水裡讓他們溺斃

從階梯旁邊經過開門進入走道又會遇到傭兵，開門過轉角再開門可以來到剛剛下方的機槍塔，繞過機槍塔一靠近門會引出一堆異形，而且後方也會出現一堆傭兵，立刻回到剛剛出來的門，讓傭兵與異形相互廝殺，自己則在門後一一幹掉異形。傭兵解決掉異形後就會回去了。

再次開兩道門進去剛剛的異形湧出的房間，沿著鐵架往下走底部，開兩個門左轉幹掉所有擋路的傭兵，繞一個轉角又會有護甲與急救包。再經過兩道門來到另外一個實驗室，偷偷潛到樓上打開閘門，看那可憐的傭兵慘遭凌虐。最後再從上方解決掉扇網的異形即可。

從實驗室旁邊的門出去，將裡面的傭兵引過來殺掉，進入倉庫後沿著階梯走到戶外，一路走過去便可看到被押上直升機的 Valerie，並開始精彩的動畫。



打開閘門後的[illegible]傭兵與異形展開大戰



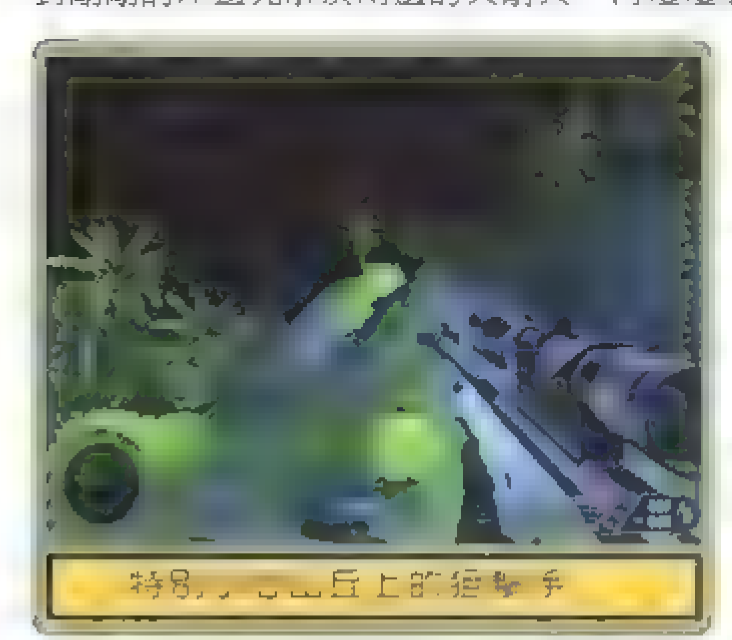
第8關 Steam

新任務 找到夜視鏡



用砲艇上的機槍掃射岸邊的敵人

Valerie要你先去尋找夜視鏡，不久後方會出現一艘快艇，立刻躲到岩石後方幹掉快艇上的成員，立刻離開以免遇到異形。乘上快艇後往西南方前進，會看到南邊與東邊各出現一艘快艇，分別將這兩艘快艇引至外海解決掉，然後回到剛剛的岸邊先解決南邊的火箭兵，再慢慢清光岸邊的傭兵。



特別小心山丘上的狙擊手

繼續乘坐小艇來到西南邊的碼頭，用機槍清光岸上的敵人，並逐漸往前方的小屋推進，特別小心右邊山上埋伏的傭兵。進去後左邊山上也會埋伏一個傭兵，幹掉所有的傭兵後，在第一棟小屋會找到夜視鏡及一堆補給品並接獲新任務。可以馬上打開夜視鏡來體會它的神奇效果，但要注意電池的消耗。

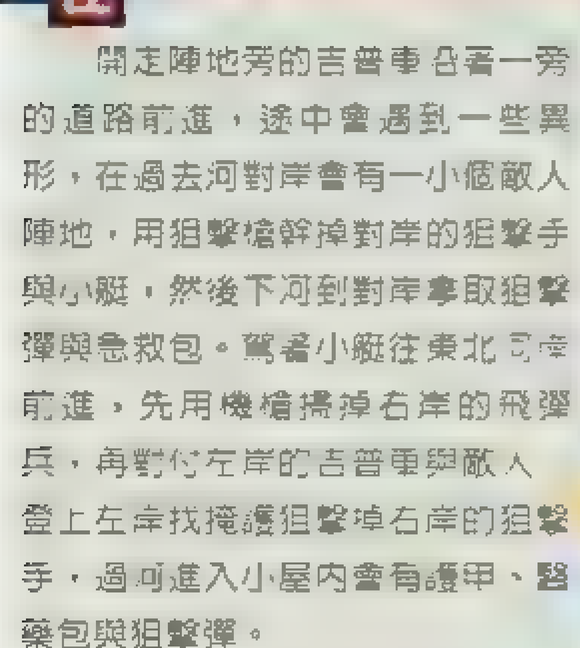


前方的村落的左右兩邊山丘都有敵人

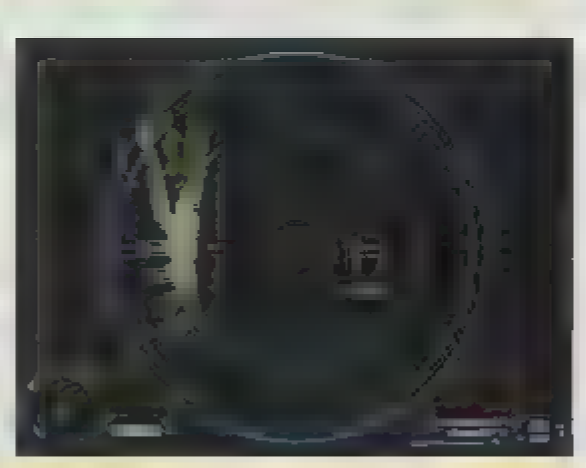


夜視鏡就在村落裡的屋內

新任務 沿著道路來到蒸氣發電機

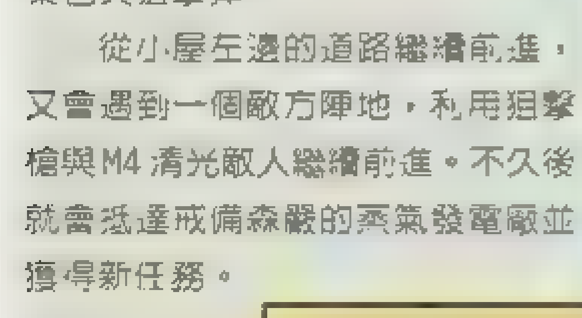


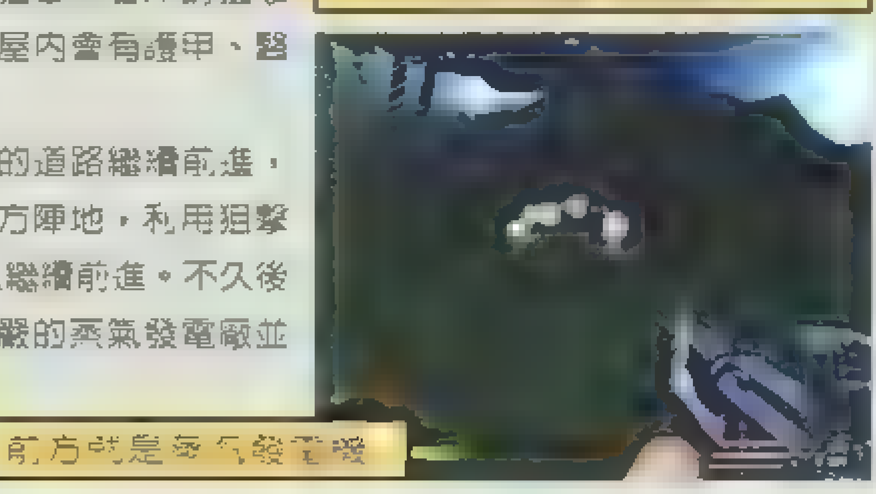
開走陣地旁的吉普車沿著一旁的道路前進，途中會遇到一些異形，在過去河對岸會有一小個敵人陣地，用狙擊槍幹掉對岸的狙擊手與小艇，然後下河到對岸拿取狙擊彈與急救包。駕著小艇往東北河岸前進，先用機槍掃掉右岸的飛彈兵，再對付左岸的吉普車與敵人登上左岸找掩護狙擊掉右岸的狙擊手，過河進入小屋內會有護甲、醫藥包與狙擊彈。



村落左邊會有機槍手

從小屋左邊的道路繼續前進，又會遇到一個敵方陣地，利用狙擊槍與M4清光敵人繼續前進。不久後就會抵達戒備森嚴的蒸氣發電廠並獲得新任務。





前方就是蒸气發電機

新任務 從工人手中取得調節器的藍圖

在還沒抵達蒸氣發電廠前，就會開始遭遇一波波巡邏的傭兵，好消息是這些傭兵大部分都有穿護甲，在道路右邊會有一個傭兵營地，裡面會有不少補給品與一輛吉普車。稍事補給後開著吉普車攻進蒸氣發電廠，特別小心護衛的直升機。擊斃發電廠的工人後，從工人手中獲得藍圖並得知下一個任務，別忘了拿取一旁的急救包。



拿到藍圖後立刻跟Doyle聯絡

新任務 進入蒸氣調節器

在進入後方的蒸氣調節器之前，可以先到另一邊的蒸气[illegible]。等進入蒸氣調節器後便可過關。









第9關 Regulator

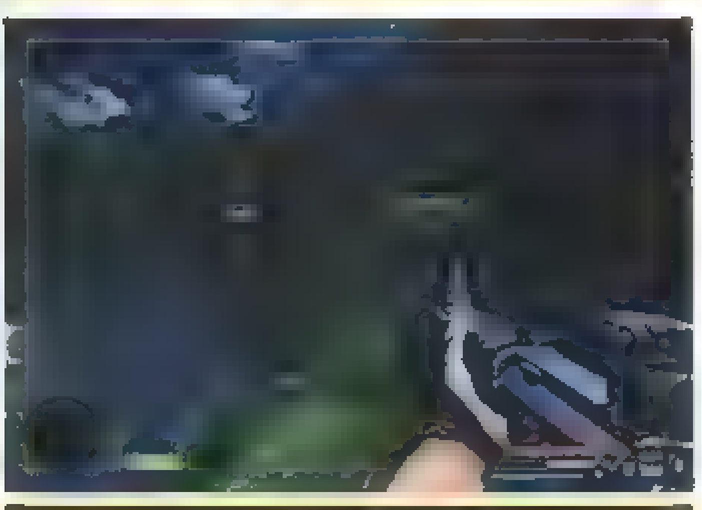
新任務 尋找第一個連接器

在聽完指示後，先到前方拿取彈藥，走到盡頭打開右邊的小門，偵身看光外面的敵人後出去，第一個目標就在南方的碉堡裡，可以考慮從沒有任何掩蔽的中間棧橋正攻，或者從左右兩邊潛入。不過左邊高塔上的狙擊手一定要先處理掉。假如由左邊潛入的話中途的小屋會有補給品，由中間攻入的話，要特別小心後方偷襲的敵人，右邊的話除了小屋有補給品，還得使用滑輪滑到中央的堡壘。攻入堡壘後爬上堡壘的高塔，從高塔再用滑輪到南方的建築。

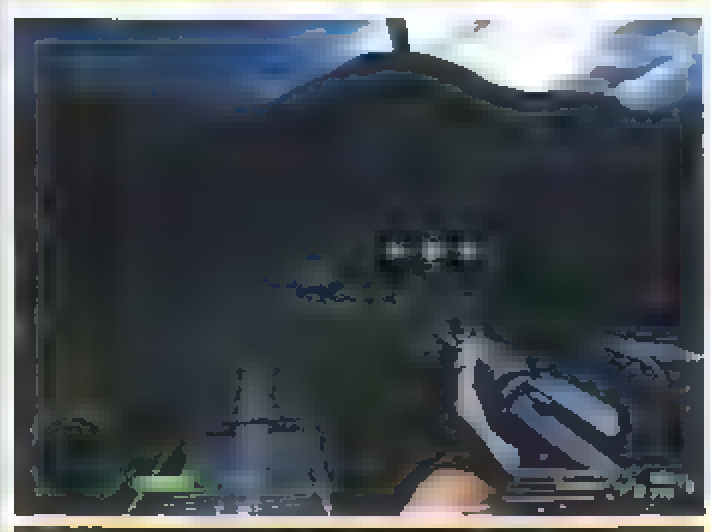
從旁邊的小門進去後，殺光裡面的工人與傭兵，到盡頭開門進去裡面又是一群敵人，走進第二個倉庫後左轉在控制室裡拿取鑰匙卡，從南邊的門上樓梯接獲新任務。



走上中央的路線要特別小心後方偷襲的敵人



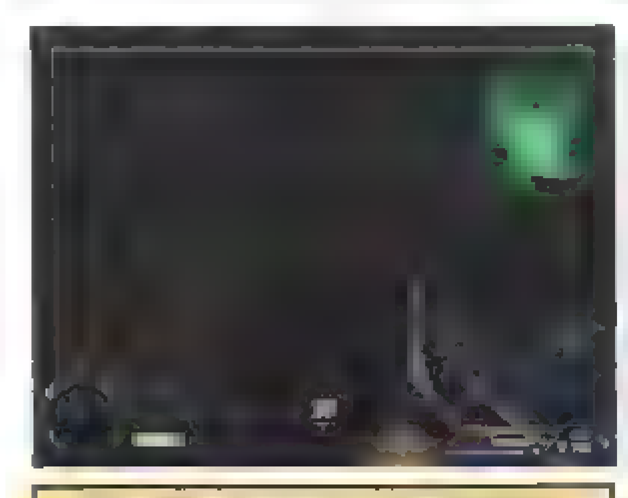
右邊路線必須坐滑輪到中間



由中央的高塔坐滑輪到對岸

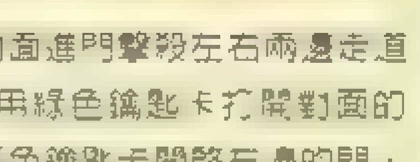
新任務 關掉蒸氣

前方走道會冒出綠色的蒸氣，關掉一旁紅色的蒸氣閥，回頭繞過藍色氧氣瓶向上繼續走，幹掉兩名藍衣守衛後，在桌上可以拿到藍色鑰匙卡與護甲，這時要特別小心敵人上來偷襲。回到剛剛關掉的氣閥進入背面的門，在左邊的控制室裡可以拿到綠色的鑰匙卡，並開啟一旁的黃色蒸氣閥。繞到房間後方左轉，可以用紅色鑰匙卡開啟左邊的門，進去關掉綠色的蒸氣閥完成任務。離開前別忘了到倉庫中間的木箱上拿取急救包與護甲。



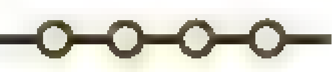
轉動蒸汽閥關掉一旁的綠色蒸氣

進入一旁的控制室會有藍色鑰匙卡



新任務 找到第三個連接器

再次回到紅色氣閥旁從走道進去，走到對面進門擊殺左右兩邊走道的敵人，小心不要碰到右邊的綠色蒸氣。先用綠色鑰匙卡打開對面的門，進去後關掉綠色的蒸氣閥，接著左轉用藍色鑰匙卡開啟左邊的門，擊殺裡面的士兵後關掉綠色的蒸氣閥完成任務。



新任務 找到第二個連接器

新任務 找到控制中心

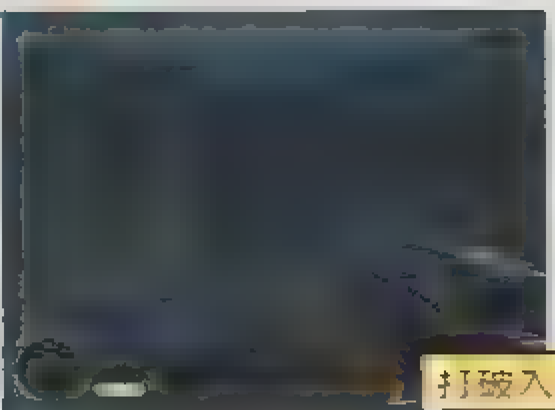
走到盡頭右轉，發現原來的蒸氣不見了，往前打開門的風扇室的士兵進來，這群士兵不但裝備齊全，武器也十分精良，將會是一場硬戰，最好退到房間後方利用門來掩護射擊，手榴彈就不要節省了。幹掉所有敵人後，換成他們的武器，繞上風扇室經過兩個轉角，進入控制室後先拿醫藥包補充，接著按下電腦上紅色的按鈕完成任務。



從這個走道開始出現的傭兵都非同小可

新任務 躲進通風管道

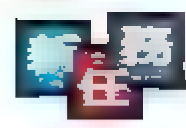
接著殺到外面去，外面那堆傭兵同樣是菁英，這一位同樣很難打，一定要善用各種手榴彈與夜視鏡才有勝算。殺光所有傭兵後，到廣場後方的通風管道口，射掉入口處的鎖，爬進去後便可過關。



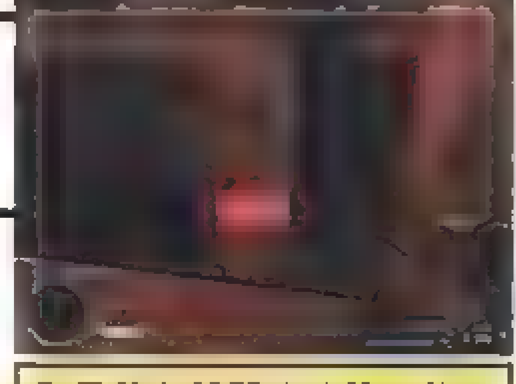
打破入口處右下方的鑰匙進入通風管道



第10關 Control



任務 逃離這棟建築物



利用蒸汽閥關掉擋路的蒸氣

沿著水管一直走，經過一具屍體後往上爬，往右開門出去再經過一具屍體，進門後右邊會有一堆手榴彈，左邊則是異形與傭兵的大對決，拿完手榴彈便出去對付殘存的勝利者。接著從地面上洞口的梯子下去，打壞通風口的網子爬進去，出來後左轉進門關掉蒸氣閥，再回到剛剛與異形對決的地方，擋路的蒸氣已經被關掉了。

進入通道後右轉前方又會有蒸氣擋路，從左邊的通風管進去，幹掉擋路的兩隻異形，鑽出去後先幹掉兩個傭兵，右轉爬上梯子到最頂端，走管子到對面關掉蒸氣閥，小心千萬別掉下去。關掉氣閥後會有兩隻異形想衝上來，不用管它們，它們跳一跳自己就會摔死了～

回到剛剛的通道，會多出一隻異形，從左邊的排氣口進去幹掉兩隻異形並離開排氣口，從另一個空間又進入對面的排氣口，沿著排氣口一直走進入右邊的排氣口，幹掉一群工人與傭兵，可以進入彈藥庫拿取補給品（注意角落的散彈火），拿完所有補給品後搭乘盡頭的電梯下去



進入彈藥庫補充彈藥準備等一下的大戰



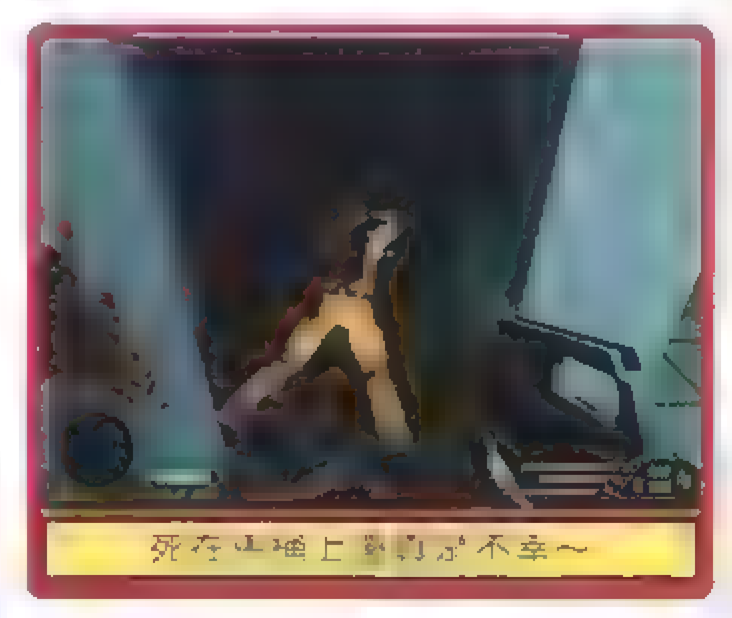
佔據機槍邊一直感來襲的異形

來到下方又是傭兵與異形大戰，同樣消滅殘存者，接著從南邊的門出去，除掉背光過來的傭兵，來到下層進入東邊的門還會有一些殘存份子，全部清光後拿取急救包和那些士兵留下的護甲，之後從對面的門出去，右轉開門進去又是一場大戰，這次一定要主動加入戰場，先從背後幹掉機槍坐旁那兩名傭兵，然後坐上機槍開始掃射前方走道所有的傭兵與異形，尤其最後出現的那隻火箭異形，一定要在最短的時間內將它轟掉，當然也可以等火箭異形被轟掉後再加入戰場，不過請先要有被五六隻異形圍攻的心理準備。

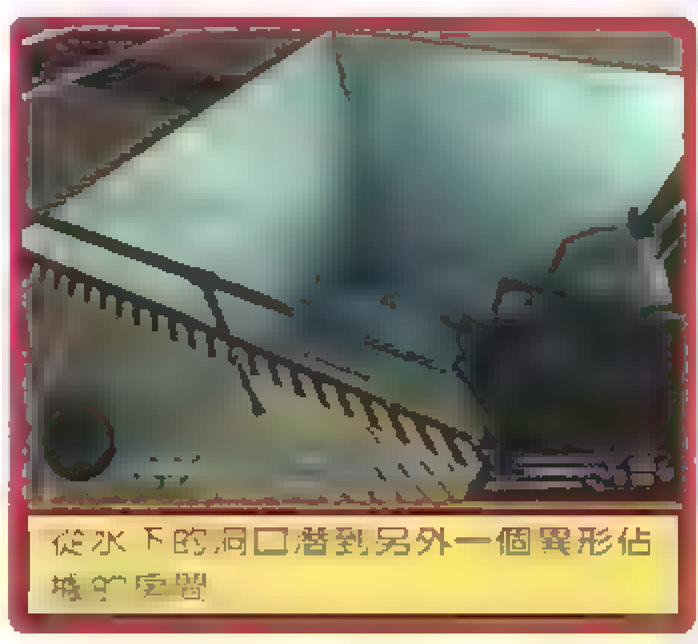


清光所有異形後將通道右邊餐廳裡的傭兵引出來，同樣用機槍掃滅，進去餐廳拿取補給品後走到底的廁所裡可能還躲著一些異形，交給散彈槍來對付。最後從廁所出去右轉，沿著走道到盡頭開左門進去。裡面會有兩隻異形。殺掉後走到盡頭的牆上通風口，打破網子爬到下方水裡，潛到最深處往北邊前進，到達盡頭不要浮上去，讓異形一隻隻跳下來淹死，一直到沒氣才回到剛剛的通風管換氣。

接著沿著通風管的梯子往上爬到最頂端，從這裡可以看到下方的火箭異形，利用手榴彈或機槍一面躲開它的飛彈一面掃射它，直到將它擊斃為止。從下水管回到下方火箭異形所在的房間，走東邊的門出去過關。



死在牆上[illegible]不幸～



從水下的洞口潛到另外一個異形佔據的空間



第11關 Rebellion

沿著走道走出去會馬上遇到兩隻異形，開門出去又會看到一隻，再帶門進入一個房間就會接獲任務指示，此處有一些彈藥可以拾取。



在門口就可以狙擊迎面衝來的異形



極地戰嚎

任務 沿著走道抵達資料室

走出北邊的門外面又是一場大戰，先不要管雙方的激戰，偷偷潛入左邊的高塔，由此處先狙擊掉前方兩座高塔上的士兵，再一一對付異形和堡壘上的傭兵，清光後在堡壘裡面會有不少補給彈藥可以拿取，也別忘了上其他塔台拿狙擊彈。

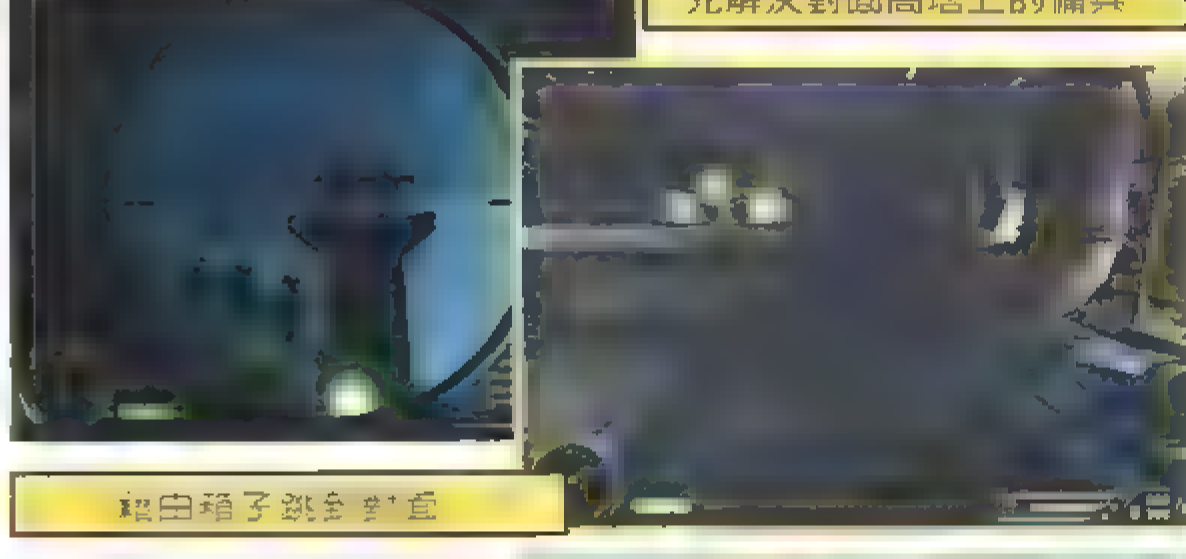
有三個方法可以抵達目的地。由於這一關的彈藥很少，一定要盡量善用吉普車上的機槍來對付異形，否則後期會打得很辛苦。

第一種方法是走進東邊的入口，移動箱子墊腳跳過擋路的管子，繞過一個傭兵的屍體進入走道，殺死一名工人後左邊會有散彈，沿著通道繼續走到出口，由此處先用望遠鏡鎖定下方所有的異形，然後一一盡可能狙擊掉下方的敵人，尤其是那幾隻火箭異形，特別小心不要讓異形衝上來。

第二種方法是同樣走進東邊的入口，跳過水管後打壞屍體後面鐵門上的鎖，爬上梯子會有一個人被人家從上方丟下來，表示上面會有狠角色。上去後左邊會有滑翔翼，一隻傭兵異形就在這個地方等著你，將他解決掉後，同樣用望遠鏡鎖定下方的敵人並盡可能的狙擊異形，然後乘坐滑翔翼降落在海邊，從海邊登上吉普車往目的地出發。



登上高塔有助於鎖定下方的敵人



先解決對面高塔上的傭兵

經由箱子跳到對面

最後一種方法就是在堡壘就登上吉普車，沿著道路清光所有的異形並滅殺一輛傭兵駕駛的吉普車，這裡有一個捷徑就是在看到一個Keep Out的牌子時直接開車跳過斷橋，一過橋要小心右邊出現的吉普車，沿路清光異形並繞過斷木（斷木左邊還會躲著一個異形），會被一輛卡車擋住，下去協助這些傭兵清光異形並順便解決他們，小心周圍還會有火箭異形出現。



從上方可以一一鎖定下面的異形

一路往前開過一個峽谷，前方會停著一輛吉普車，旁邊則是一座異形的堡壘，裡面的異形又多又強大，不過打發掉他們後，可以拿到火箭與最頂端的護甲。從這個碉堡旁邊就可以看到一座燈塔，那就是我們的目標。



乘坐滑翔翼直接飛到下面

假如沒有越過斷橋的話，會跟第一種方法的路線交集，而且剛剛我們已經狙擊掉大部分的狠角色，因此應該會輕鬆許多。繞過海灘殺光沿路的異形，無論是走沙灘或走山路，最後都會通到剛剛的異形碉堡與剛剛路線會合。

從異形碉堡出發沿著東南方的海灘一路開過去，沿途又會遇到一輛傭兵駕駛的吉普車，轟掉吉普車後可以開到燈塔下方，先狙擊掉山坡上的狙擊手與燈塔上的火箭兵，然後打發下方的吉普車，登上燈塔往東方看會有一個滑翔翼，打掉滑翔翼旁的敵人。下燈塔時別忘了拿火箭筒與狙擊彈。



從北邊的斷橋駕車飛過去可以走另外一條路

接下來同樣有兩種方法可以到達東北邊的燈塔，一種是到燈塔旁經過一塊岩地走到剛剛的滑翔翼，直接用滑翔翼飛到目的地，記得先拿取急救包與狙擊彈再飛下去。另一種是乖乖的從燈塔下方的石拱門開過去，會看到敵人的直升機，一發悍馬車上的火箭就可以讓它翻肚。再過去要小心路上的火箭兵。

一路開到木橋前旁邊有一個纜車，小心纜車旁邊埋伏的傭兵，解決掉他們後，使用纜車拉到右邊的燈塔，上燈塔觀看西北邊下方靠近目的地的精彩戰況。讓他們廝殺久一點。等到敵人減少得差不多後，到燈塔下方拿取護甲，並用狙擊槍狙擊掉傭兵陣地裡的火箭兵和檔案室屋頂的機槍手。


利用吊塔的[illegible]車來[illegible]給大型的彈藥

開車衝到山上的傭兵陣地，先清光殘餘的異形，到塔台拿取護甲與彈藥，再攻上檔案室。這時敵人的研究員都被運輸機載走，只留下一些精銳傭兵，不過這些傭兵雖然有盾牌卻沒有頭盔，用狙擊槍就可以將他們一一爆頭。攻入檔案室後先到左邊的彈藥庫補充彈藥，接著進入檔案室過關


[illegible]

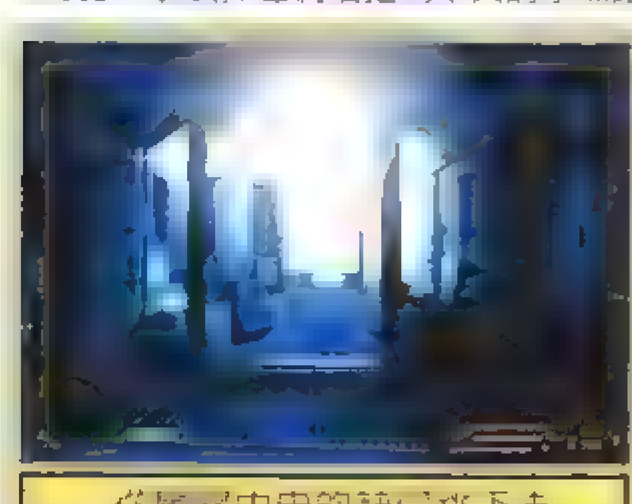


第12關 Archives

任務 到最後一個運作中的貨梯

走出房間後小心從右邊打破玻璃出現的隱形異形，按下紅色按鈕後開門又會有兩名，立刻退到出發點，等他們一開門進來就用散彈槍來對付。上階梯後左轉又會有兩隻隱形異形，進入大廳後到盡頭拿散彈，右手邊角落也會有醫藥包。

從中間的缺口跳下去立刻背對牆壁，這個大廳藏著兩隻隱形異形，真的不好打，解決掉它們後推開中央的水桶讓木板浮上來，就可以爬到下方。從南邊的水道鑽進去，爬上梯子後有[illegible]隻異形，看有沒有辦法將它引到下方水中摔死。拿取這裡的急救包並按下牆上的紅色開關，可以打開[illegible]邊的門。

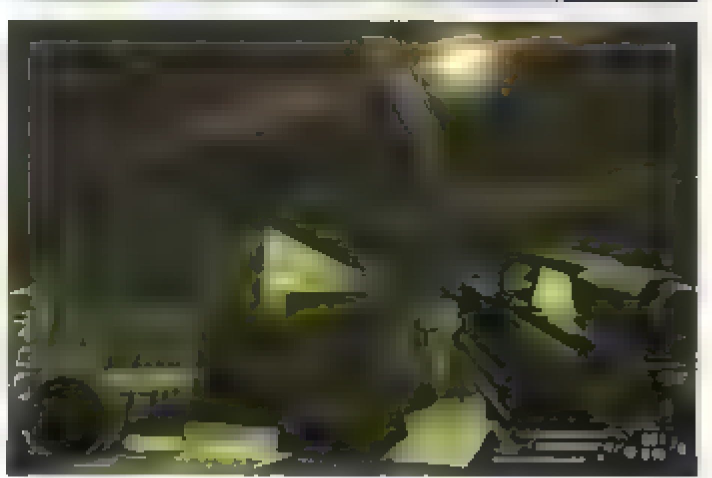

從房間中央的缺口跳下去

下樓梯後回到剛剛的大廳，解決裡面的二隻異形，從對角綠色的門出去，拿取急救包與散彈並坐上電梯。下到底部後出去引異形過來，等電梯門關上後從裡面慢慢餵它們子彈，這裡會拿到夜視鏡。從走道出去後會遇到十名以上的精銳傭兵，皮粗肉厚超耐打，狙擊槍竟然還得[illegible]槍才能將他們擊斃，而且對付他們用閃光彈無效，不過AG36的榴榴彈倒是蠻好用的。往前直走到盡頭會有彈藥與醫藥包，右轉在倉庫與傭兵展開激戰，最好先狙擊掉遠處的火箭兵與狙擊手，尤其那名狙擊手實在太恐怖了，假如不趁他沒發現你前幹掉，以後一定後患無窮。


移動桶子就會讓木板浮起來







將傭兵全部解決掉後走到後方在火箭兵身上拿取鑰匙卡，用卡片打開角落的門。沿著走道左轉過去會有二個隱形異形衝過來，利用牆角掩護側身攻擊，在他們還沒靠近前就解決掉。往前直走右邊紅燈屍體旁有各種補給品，沿著走道繼續前進可以通到戶外。

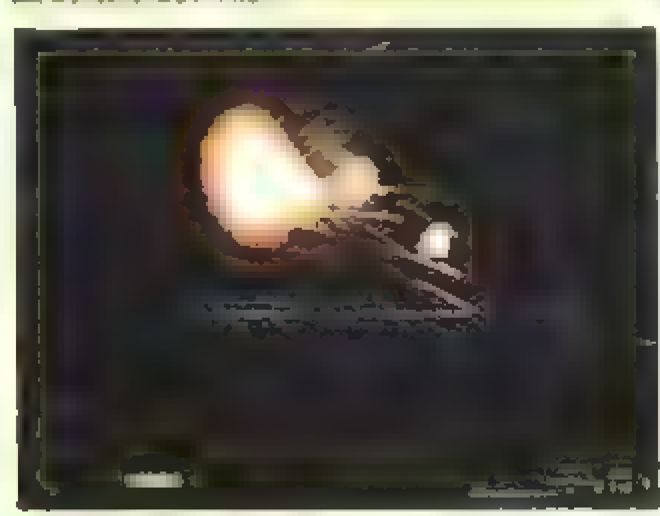
到戶外走廊立刻用望遠鏡鎖定北方跟西方的傭兵，這時一輛運輸直升機會運載傭兵過來，立刻退回走廊深處，利用AG36的狙擊鏡[illegible]狙擊掉他們。走出走廊後先狙擊掉北邊的狙擊手和水塔上的火箭兵，再清光西邊的傭兵，這個陣地也有急救包。假如有火箭筒的話，從這裡就可以攻擊北邊的直升機，它一旦受損就會飛走。

來到北邊基地後打開倉庫的大門，裡面的傭兵與異形正在拼得你死我活，躲到倉庫左邊找個好掩護，一一解決衝過來的傭兵。走過去時要特別小心漏網之魚[illegible]接著來到倉庫東邊，打掉懸吊貨物的繩索讓貨物落下破壞網子，下去後鑽進通風口，上來就可看到貨梯。進去前先往南走，拿取急救包再進入電梯，啟動開關後過關。



第13關 Cooler

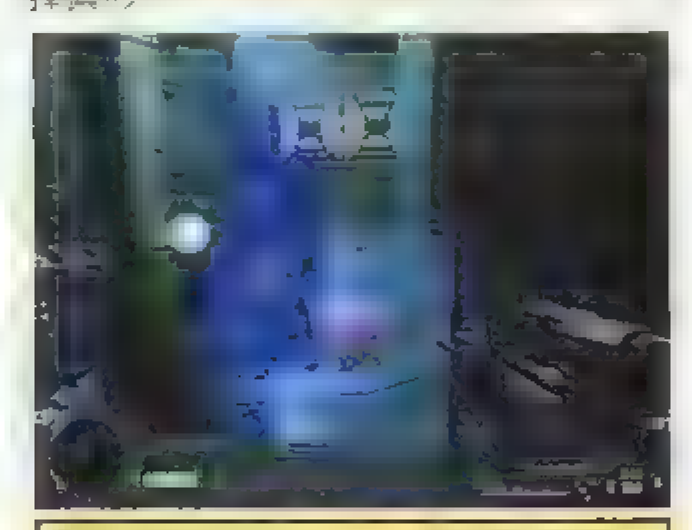
這一關一開始就要趕快準備好散彈槍，因為一出去就是兩隻火箭異形。由右邊衝過去道中間走道左轉，藉由箱子的掩護一隻隻幹掉。右邊的角落屍體旁有急救包。脫身後打開西邊的門，解決大廳裡的兩隻隱形異形，打開北邊的看火箭異形與傭兵們的大戰，等火箭異形被幹掉後，進去打發掉西邊盡頭的傭兵，在他們身上拿取鑰匙卡，再拿取附近的急救包後回到剛剛的大廳。





新任務 前往Valerie最後出現的位置

用IC卡打開大廳西邊的門，幹掉衝出來的兩隻隱形異形，沿著走道走到盡頭會遇到二隻異形，進門後幹掉裡面的兩隻隱形異形與工人，從階梯下到最底層在控制台上拿急救包，回到最上層從東邊出門，將異形引過來與人類互殺，再進去幹掉異形。



實驗室的門很多，不要被搞混了



新任務 找到保全開關抵達電梯

沿著走道左轉進實驗室，可以在上面的屍體旁拿到彈藥與急救包，回走道往東邊前進，盡頭左右共有三隻隱形異形，從右邊進入另一個實驗室後爬上階梯右轉進兩道門，進入實驗室B後再往西前進，下階梯後左轉撲殺殘存的異形或人類，打開東邊牆壁上的開關便可以開啟影像室西邊的門。



按下這個開關可以打開影像室西邊的門

回頭走到影像室打開西邊的門，引裡面的異形出來幹掉，沿著通道右轉走近電梯，在一旁的屍體撿護甲與醫藥箱，開門進入電梯來到地下二層。等外面廣場廝殺緩和後慢慢出去解決殘存的敵人。在廣場底層東邊的大門門進去後，屍體旁有散彈與榴彈，進入北邊門裡補充彈藥與醫藥包後沿著走道上階梯來到上一層，這裡會有一堆傭兵對抗下方大廳的異形，先讓他們殺光下方的異形，再用芭樂或榴彈轟光傭兵，小心隔壁的傭兵跑過來。往東走到下面大廳後，走近東邊牆壁上的控制台接獲新任務。



[illegible]

新任務 淹沒突變室以抵達上一層



打開腳下的水閥引水進來

轉動控制台左邊的水閥將控制室淹沒，努力游到最頂端，進入東邊的通風管後跳下另一個空間，打敗前方的火箭異形沿著管路往前走，進入一個小房間後解決裡面的兩隻異形，打開房間北邊的門會看到Valerie獨自與異形奮戰，在最短時間內幹掉異形救出Valerie

等水注滿後從天花板上的洞口游進去



成功的救出Valerie後與Doyle聯絡



第14關 Boat



任務 從第一個島嶼登陸



悄悄的從小島無人之處登陸

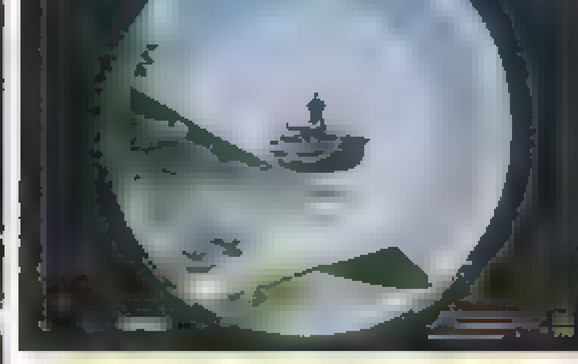
乘坐小艇接近小島時，先用望遠鏡鎖定所有的敵人，然後從第一個島有破坦克的地方緩緩靠近，上岸後立刻接獲新任務。

任務 在第一個島取得三個爆破包

注意雷達顯示，第一個爆破包在就在西北邊的碼頭上，沿著西邊的海岸前進，藉由掩護一一幹掉碼頭上的傭兵，由此處利用槍聲將該島上的傭兵全部引過來解決掉，然後進入碼頭旁的帳棚拿三個爆破包與急救包，順便撿拾敵人留下的武器。



帳篷裡面有三個爆破包



先利用狙擊槍狙擊掉小艇上的機槍員



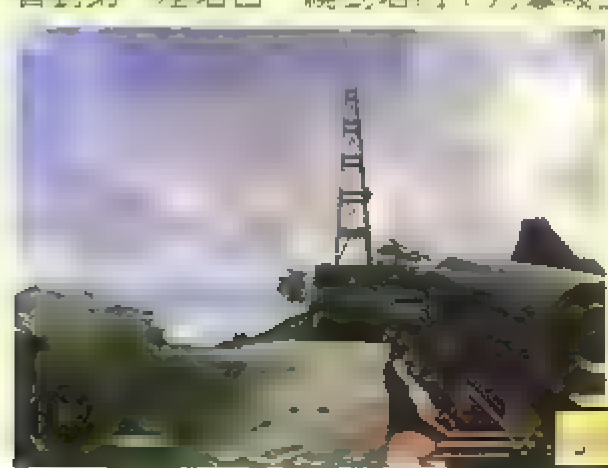
任務 摧毀第一座塔

接著沿著帳棚旁的小路來到島嶼的東南方，在茅屋裡也會有護甲、急救包與彈藥。由此處往北方鎖定第二個島嶼基地旁的敵人，然後用AG36盡可能的消滅最靠近你的敵人，再繞到島的西北邊，消滅第二座島最左邊敵方吉普車旁的士兵及巡邏的小艇。最後狙擊掉島中央的機槍手，登上小艇開始對第二座島大肆轟炸。炸光所有的敵人後從島的東北邊上岸消滅漏網之魚，到敵人在邊營地撿拾護甲，急救包等補給品，中間營地會有第一隻OICW，可以考慮將AG36換掉。左邊車庫裡面則有不少珍貴的OICW榴彈。

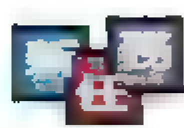


在第二個小島上你可以拿到全新的OICW

到營地北邊可以用OICW幹掉巡邏的小艇，順便試試這隻新武器的威力。回營地沿著西邊的道路前進，幹掉左邊機槍陣地殘存的士兵，可以看到第一座塔台，繞到塔台下方擊殺工人，拿取護甲與急救包，在左邊裝設爆破包後趕緊離開。爆破塔台後繼續沿著西南方的道路走，清光沿途的敵人來到島尾的陣地，登上高地同樣打掉北邊的巡邏艇，然後登上巡邏艇往第二個島前進。



小心第一座塔台左邊冒出的傭兵



任務 摧毀第二座塔

接下來目標是左邊的第二座島，慢慢往西邊靠近我們的島嶼前進，特別小心兩名火箭兵。攻進小島後屋子裡有不少補給品。從小島西南邊的道路上吊橋，解決吊橋旁的幾名士兵，經過兩個吊橋後來到塔前，特別小心由左邊階梯爬上來的敵人士兵。爆破掉塔台後到階梯旁瞄準下方巡邏的小艇，幹掉小艇上的敵人。

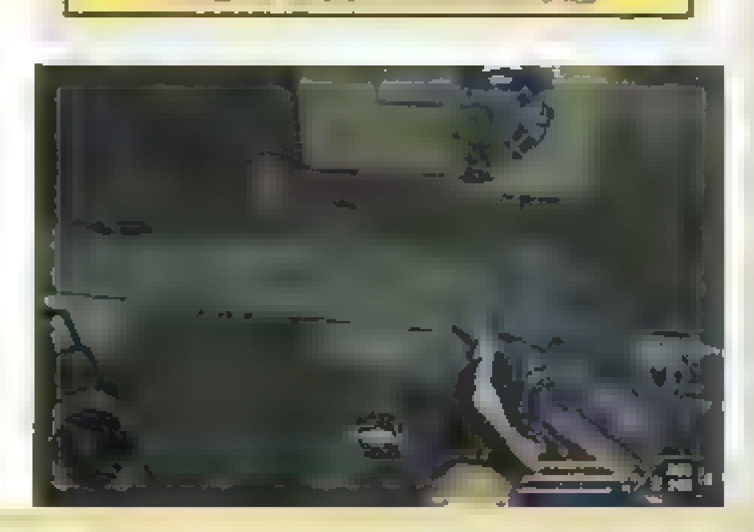
任務 爆破最後一座塔台

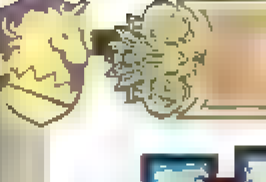
接下來同樣用望遠鏡鎖定東北邊第四座島上的士兵，可以考慮用滑翔翼飛過去，或者走階梯到下方碼頭坐小艇過去，下方的陣地還是會有敵人駐守，下階梯時要特別小心。從陣地的隧道可以通到島嶼的另外一面，用狙擊槍打斷綁著碼頭的小艇，登上小艇先往右邊消滅第四座島旁的小艇，並用機槍殲滅岸上的敵人，準備登陸島上。

登陸島上後，從島中間悄悄爬到上方，居高臨下一一先狙擊掉東北邊三座塔台上的火箭兵、狙擊手與槍手，再狙擊該陣地裡的機槍手，接著找一個掩體，好好對付湧來的敵人。清光所有的傭兵與吉普車後，先到該陣地最東北邊的屋子拿取各種補給品，然後登上塔台拿彈藥。在這陣地旁有一輛吉普車，登上吉普車往西南方的塔台前進，在塔台前方會有一個敵人的機槍陣地，利用吉普車的機槍消滅該陣地，進去爆破最後一座塔台並接獲下一個任務。



乘坐滑翔翼飛至下一座島嶼



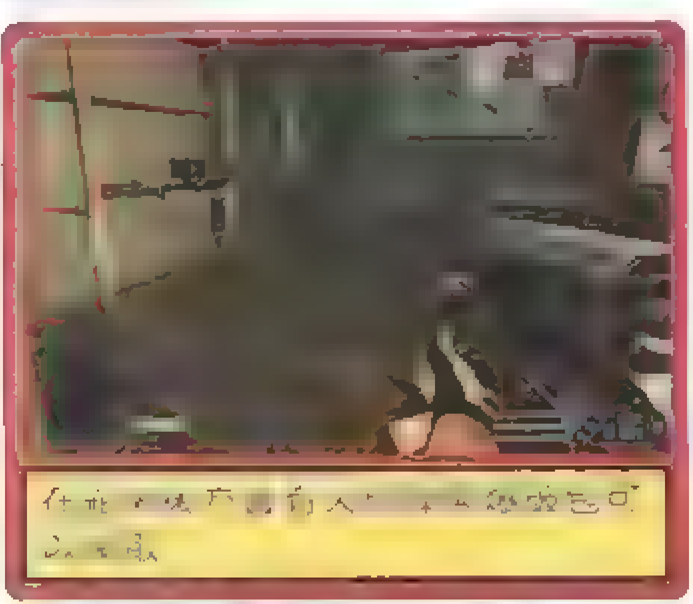




摧毀貨輪

開車下塔台後第一個岔路左轉，經過一個石拱門，消滅幾個士兵後在前方可以看到貨輪，立刻下車用望遠鏡鎖定敵人，尤其貨輪附近那幾個火箭兵與狙擊手，趴下來趁他們沒注意到你前用狙擊一一打發他們。開車繼續往前進直到看到岔路，往左開到盡頭使用滑翔翼飛到船旁，從網子爬到船上，請先確定船上面對你那一邊的火箭兵都被幹掉了才行動。

上船後清光顧船的工人，打進舵房後方拿取彈藥與爆破包，一定要把火箭筒補滿，等一下會有場硬戰要打。到船尾裝好爆破包後立刻衝向船頭。



[illegible]



將爆破包[illegible]在船尾



跑到船頭

假如沒有在25秒內衝到船頭，就很容易受傷。等爆炸過船會慢慢傾斜，立刻躲回舵房，利用天花板的掩護對付直升機，火箭不夠就跑回舵房補充。動作一定要夠快，否則船不到幾分鐘就會完蛋了。只要大概賞直升機10顆火箭就可以幹掉它了。

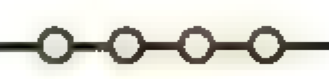




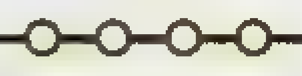
第15關 Catacombs



沿著小徑抵達古廟

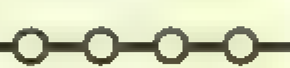


取回遺失的PDA

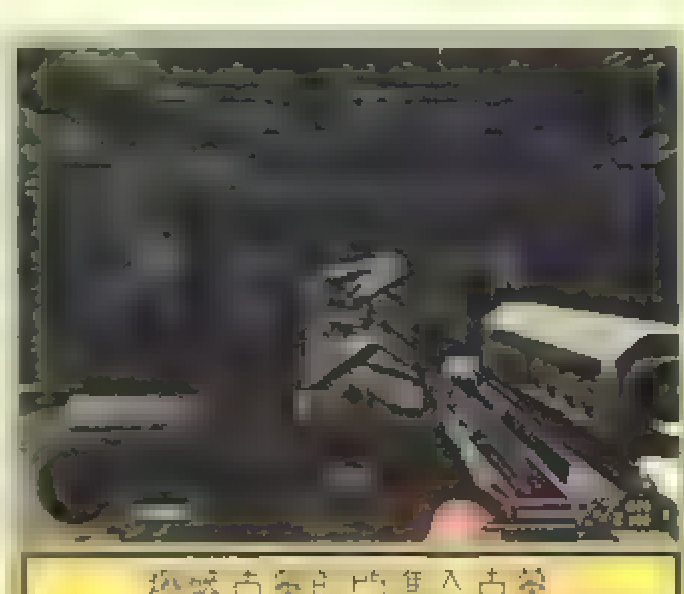


沿著小徑往前走，解決掉前方的異形後右轉，往下用望遠鏡會鎖定不少傭兵，他們有些已經配備OICW了，用槍聲把他們引到上面解決掉，下去時小心右邊躲藏的狙擊手，在內有異形屍體的大石旁可以找到護甲與急救包。

找到爆破包



往東南方前進會來到一個營區，裡面駐著好幾個傭兵與一輛越野車，在越野車旁就會有爆破包。開上越野車往東北方前進，走了一段距離後再一樣用望遠鏡鎖定左邊低地的那群敵人，來到另一個敵人陣地，旁邊會有急救包和彈藥，往右繞過去又會有三座機槍塔，越過機槍塔正式進入古廟，在入口處裝設爆破包完成任務。



炸毀古廟的門進入古廟

進入古廟後沿著通道往下走，來到一個大廳，上方會下來三隻隱形異形，立刻進入右邊通道應付異形，還好角落會有護甲可以補充。進去東邊的通道會遇到一隻火箭異形，利用通道的掩護將大量的散彈灑在他身上，沿著角道走在左邊有許多彈藥與急救包。



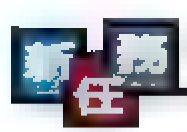
穿過船屋旁的通道後[illegible]轉角後方的火箭異形

繼續前進會有一個毒氣瓶擋路，在此將毒氣瓶打爆可以順便幹掉一隻異形，一定要等毒氣消散後才能經過。繼續往前走右邊有一個階梯，上去後裡面的異形至少有五六隻會一起湧出來，真的不好處理，最好手榴彈和槍榴砲齊發，也可以善用走道上方天花板的石塊，將異形引出來後用引爆石塊掉下來壓死異形。

打完後先不要急著進去，先進入東邊的大廳解決裡面的兩隻隱形異形，走進對面通道儲存進度，再進去會遇到空降的五名化武傭兵，躲在走道趁他們冒出來前一一解決掉，並進入房間攻擊對面的機槍手。回頭到剛剛與異形大戰的大廳，進入大廳後走階梯到上方一個房間裡拿取補給品、PDA與爆破包並得知新任務。



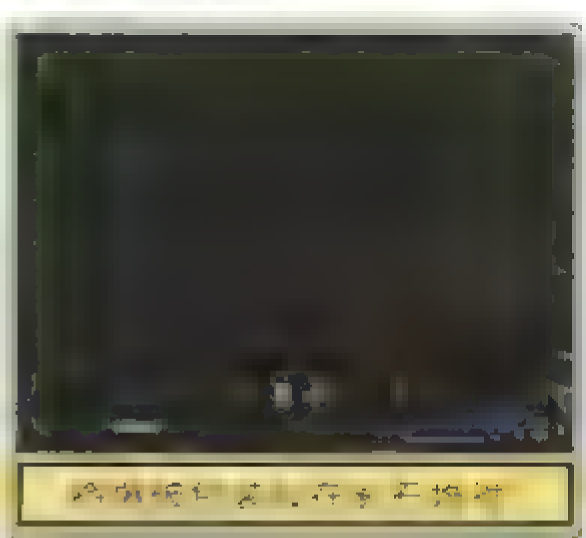
在古墓裡遇到的都是這種身穿化學服的傭兵



從古墓殺出一條血路

下去大廳後從西南方的通道出去，解決掉這裡的兩隻異形，沿著右邊通道前進會遇到異形與火箭異形，將他們幹掉後經過一個骷髏旁邊會有補給品。左轉會通到剛剛與化學傭兵對戰的房間，右邊通道一出去則會有化學傭兵從大廳降下來與異形展開對戰，同樣讓他們拼個你死我活後再去外面收拾殘局。在大廳東南角的木板下會有急救包。由大廳東邊通道出去，在通道盡頭的廢石堆裡安裝爆破包，炸掉石堆後進去通道過關。







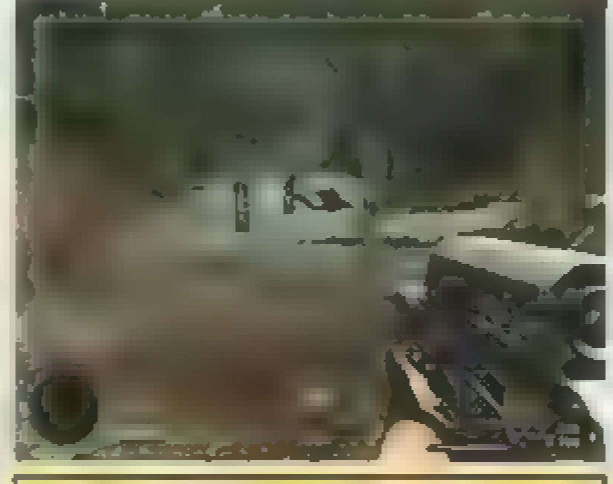
第16關 River

走出古墓後解決掉兩名機槍塞旁的傭兵，拿取彈藥與急救包往左下沿著道路前進，途中還得幹掉幾名傭兵。再經過一個機槍塞後接獲新任務。



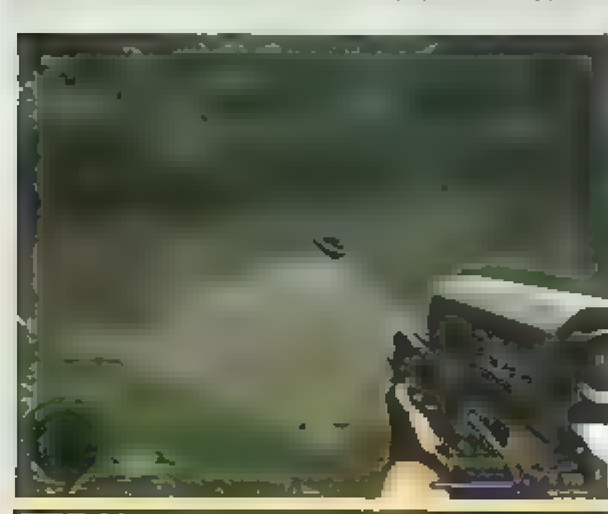
使用小艇抵達河流的盡頭

繼續殺到前方的敵人陣地，棧橋旁會停放著一輛小艇，先拿取棧橋上的急救包，不要急著登上小艇，沿著左邊河岸前進，不久就會看到一輛武裝小艇，解決掉小艇上的敵人，登上小艇沿著河流前進，不久右邊又會有一個敵人陣地，清光該陣地的敵人後上去拿取急救包，由此處狙擊掉前方河道左上方的火箭兵與右邊陣地裡的機槍手，繼續前往下一個敵方陣地，裡面可以拿到護甲，這兩個陣地都要小心強登上船來襲的敵人。一直殺到第四個陣地，這個陣地敵人的掩蔽物很多，盡可能用火箭來轟。



登上[illegible]之後

繼續前進又有一艘敵人的小艇，打掉小艇上的人後，可以考慮換船補充彈藥。經過河中的一個小島，前方的第五陣地同樣可以用火箭來炸，清掉棧橋上的越野車和敵人後下船越過棧橋，從左邊河岸前進，前方又可看見一艘小艇，由於氣墊船沒有武裝比較危險，可以考慮走左邊的道路。從這裡開始會出現直升機，可以的話，在這裡就把它幹掉以免後患。從旁邊進去，然後左邊會有一個吊橋，悄悄解決橋上的火箭兵與對岸的機槍手，先不要過橋，往西南走清光另一個陣地的敵人，拿取此處的急救包。

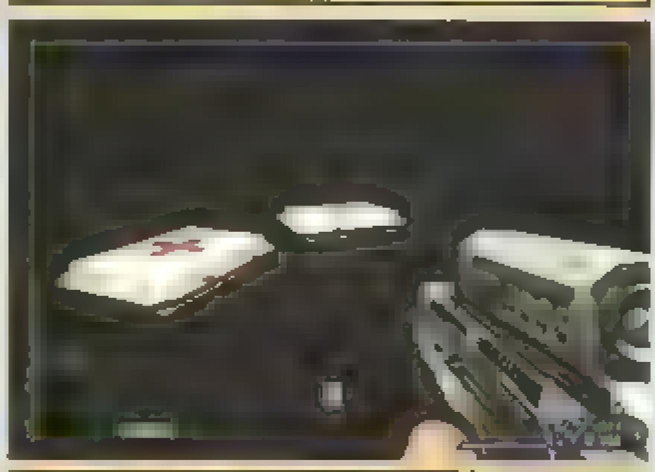


幹掉他艇上的敵人將橡皮艇換成砲艇



狙擊掉[illegible]的火箭兵





接下來同樣可以考慮走吊橋或開武裝小艇走河道，建議還是走吊橋比較安全。從吊橋往左看會看到對岸有一個機槍手，用狙擊槍來對付他。過吊橋後會有兩條叉路，先走左邊那一條，下去解決掉埋伏在那兒的武裝小艇，再往前解決掉左右兩岸的機槍手。右岸的機槍座是一個陣地，這裡雖然有不少敵人，但營帳裡也會有護甲與醫藥包。來此處後先鎖定東南方的直升機，等一下比較容易知道它的動向。坐上對岸的機槍塔，將直升機引過來射，射到它冒煙就會自動離開了。

搭小艇繼續沿著河道前進，看到右邊有路就上去，遇到岔路後左轉會看到一輛運輸機，清光運輸機旁的敵人，並由此處狙擊掉[illegible]的傭兵，到運輸機下方拿大量的彈藥，走到[illegible]盡頭進入西南方的入口。[illegible]過石柱門後完成任務。





第17關 Swamp

新任務 從營地裡偷取一輛車

新任務 抵達傭兵基地



這一關一開始 Valerie 會跟你一起戰鬥，先用狙擊槍狙擊掉前方塔台上的狙擊手，然後找好掩蔽物，開槍一一把前方的傭兵引過來幹掉。不用擔心 Valerie，除非你不小心誤射她，否則她應該可以發揮不少戰力。

清光基地裡的所有敵人後，拿取屋裡所有彈藥跟補給品，跟 Valerie 一起登上悍馬車，她會開車帶你前往傭兵基地，立刻把機槍切換成火炮，一衝出閘門後面會立刻出現悍馬車與直升機，立刻將它們打下來。一路衝過去還會經過一個敵人基地，必須再消滅兩輛悍馬車，不用管零星的敵人，在 Valerie 的高超駕駛技術下，這些散兵不會對你造成太大的傷害。只要專心對付敵人的悍馬車就好了



坐上[illegible]敵人



利用機砲射下盤旋的直升機



在[illegible]



用PDA傳送資料完成任務

新任務 消滅 Crowe

沿著通道往東走進一個空地，這裡也會有不少敵人，其中 Crowe 就在最東邊的的佛像旁，找個掩護清光所有敵人，並幹掉穿牛仔裝的 Crowe，到佛像後方的衛星車尾使用 PDA 完成任務。



Crowe [illegible]傭兵

新任務 潛入基地並找到電腦終端機

抵達傭兵基地後往西北方找個掩蔽，先狙擊掉塔上的兩名敵人，記得先幹掉火箭兵，再解決狙擊手，接下來的目標是下方的兩個機槍陣地，同樣用狙擊槍解決掉，再一一處理湧出來的敵人。進入陣地後爬上高塔拿取狙擊彈，火箭與醫藥包，進入右邊的建築物解決湧出來的傭兵，走上階梯來到二樓向後走，進入電腦終端機室，Valerie 會開始操作電腦完成任務。

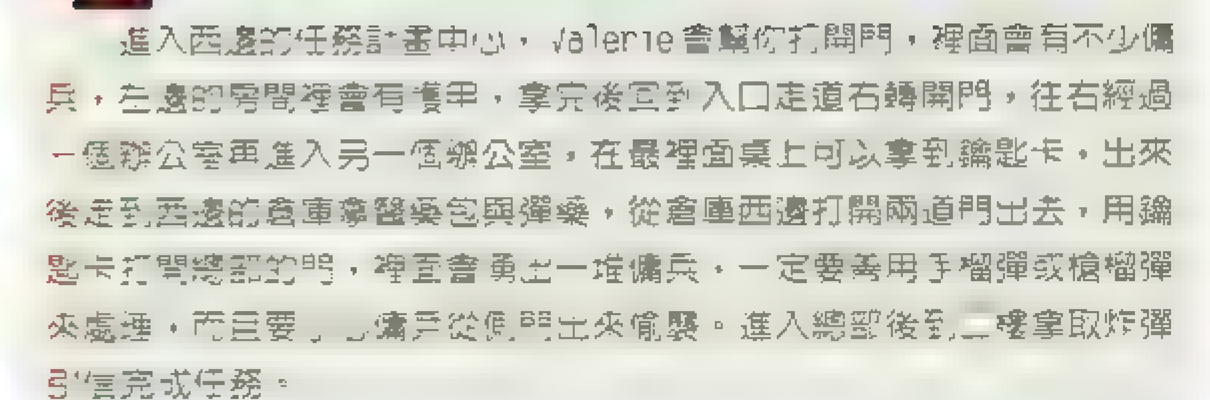


前方的入口就是我們的目標

新任務 跟著 Valerie 並保護她

離開終端機室前別忘了進去裡面的房間拿補給品，立刻跟著 Valerie 下樓，打開對面的門，讓 Valerie 料理掉前方的敵人，小心從旁邊冒出來的傭兵，協助 Valerie 清光所有傭兵後進入控制室接獲新任務。

新任務 從總部取得炸彈引信



進入西邊的任務計畫中心，Valerie 會幫你打開門，裡面會有不少傭兵，左邊的房間裡會有護甲，拿完後回到入口走道右轉開門，往右經過一個辦公室再進入另一個辦公室，在最裡面桌上可以拿到鑰匙卡，出來後走到西邊的倉庫拿醫藥包與彈藥，從倉庫西邊打開兩道門出去，用鑰匙卡打開總部的門，裡面會湧出一堆傭兵，一定要善用手榴彈或槍榴彈來處理，而且要小心傭兵從側門出來偷襲。進入總部後到二樓拿取炸彈引信完成任務。



回到控制中心

回到控制中心找 Valerie，將會接獲新任務。

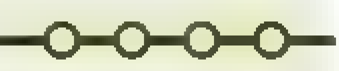


保護 Valerie

Valerie 會帶你到出口，幫你開門後給你新的任務。



進入軍火庫



打開大門後先狙擊掉對面塔台上的狙擊手，然後躲在大門後方應付來襲的傭兵，特別小心從橋下過來的傭兵。清光所有的傭兵後過橋，先解決福利社（Canteen）裡的所有敵人，到裡面的房間拿取彈藥，從後面出去可以幹掉一個拿機關槍的敵人。再到一旁的軍營（Barrack）拿護甲，並進去醫務室（Medical）拿醫藥包，但要小心裡面的傭兵。全部拿完後進入軍火庫（Armory）。



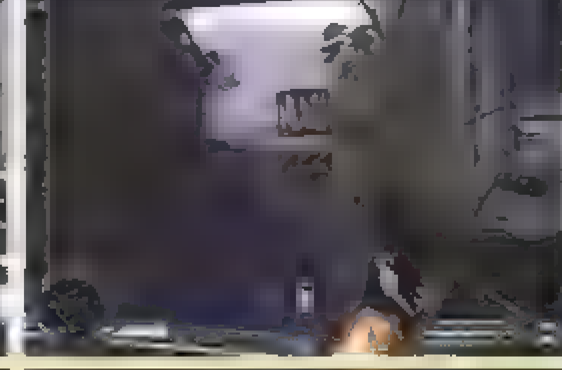
取得炸彈



從軍火庫西邊的門進去會有很多彈藥可以拿取，再進去可以取得炸彈，Valerie 會駕駛堆高機載著炸彈衝出去，跟著她來到西邊的閘門邊緣。



進入倉庫上可以取得炸彈



Valerie 駕著堆高機，衝出大門



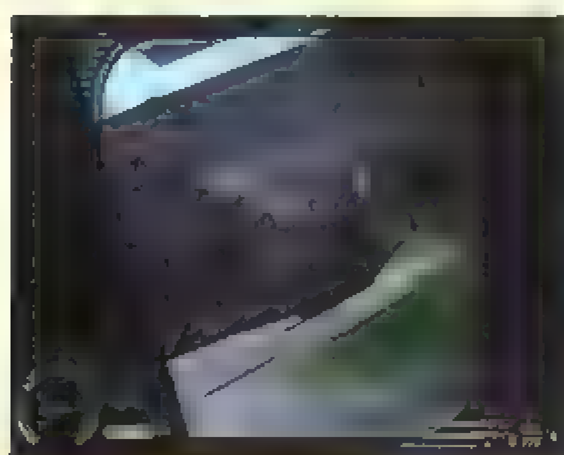
第17關 Factory



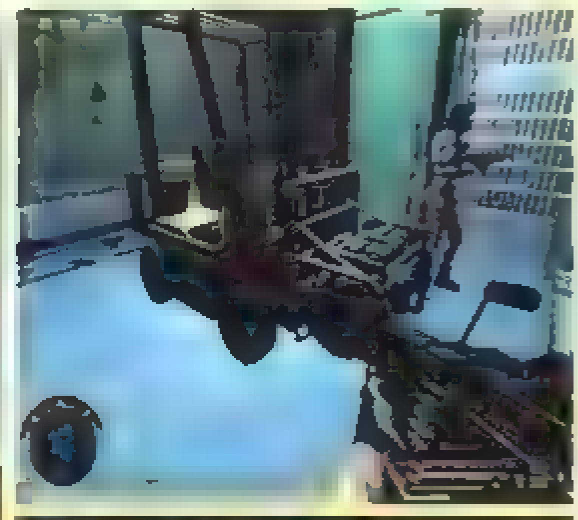
潛進敵人工廠並啟動電梯



Valerie 會把堆高機開到前方，利用堆高機的掩護攻擊橋上的敵人，清光所有敵人後過橋進入工廠，先拿取一邊的醫藥包，再按紅色按鈕啟動電梯，Valerie 就會把堆高機開進電梯裡，按電梯裡的按鈕讓電梯下降並接獲新任務。



利用堆高機的掩護狙擊掉橋上的傭兵



載著堆高機乘坐電梯下樓

打開下一個閘門，讓堆高機通過這個區域

出電梯後往回走，殺光前方工廠所有的傭兵與研究員，接著走階梯到上一層，開門往西進入另一個空間清剿敵人，全部殺光後走回第一層打開東邊的閘門讓 Valerie 開堆高機進來。打開西邊的閘門後又會接獲另一個任務。



[illegible]



打開前往突變室的門

沿著通道往南清光所有研究員與傭兵後，打開底部左邊的門，讓 Valerie 開堆高機過來完成任務。Valerie 會開啟兩個門進入左邊的房間，跟著她進入突變實驗室，兩人一起注射了疫苗，離開房間回到堆高機接獲新任務。

掩護 Valerie 讓她安裝炸藥

在 Valerie 安裝炸藥時，敵人會源源不斷的從外面攻進來，這一波所遇見傭兵數量最多的攻擊，而且每個傭兵都有帶面罩或護盾，假如之前沒有撿到機槍，這一關會打得很辛苦，必須趁換子彈的時候丟手榴彈出去掩護。等 Valerie 裝設好炸藥後跟著她出去，進入一個辦公室後幹掉幾名傭兵，出門經過販賣機右轉又有幾名傭兵擋路，與 Valerie 進入電梯啟動開關上去，沿著通道走到戶外，你與 Valerie 都被爆炸後的震波炸昏。





第19關 Dam

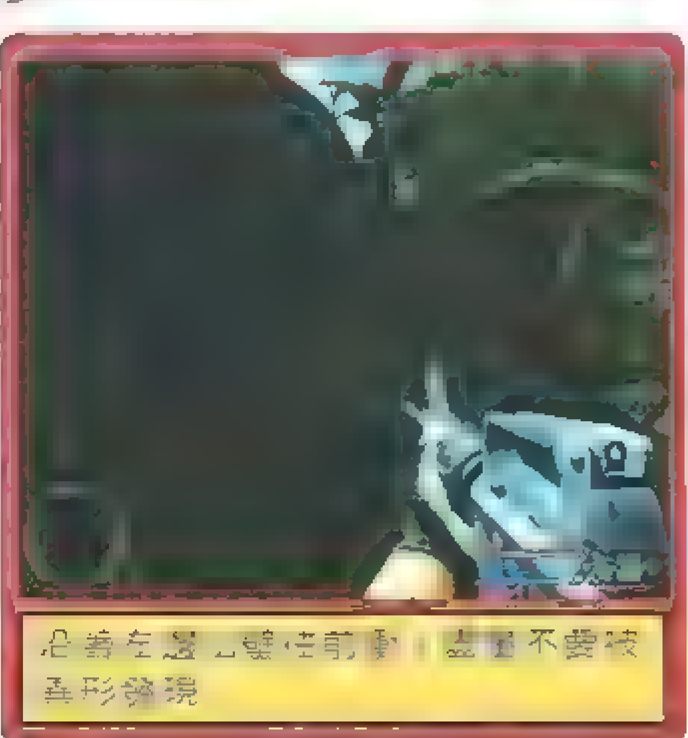
醒來後你已經在直升機上，Kreiger一腳把你踢到下方滿佈異形的島嶼，還順便送了一隻槍，於是只好一個人殺出一條活路。





前往火山實驗室

一開始什麼都沒有，而且馬上會被前方那隻異形發現，立刻撿起M4並繞過已跳下瀑布，下去後同樣不能讓任何異形發現，離開河流沿著左邊山壁往前走，到盡頭跳進河裡游向右邊上岸，會看到一輛報廢的直升機，裡面會有一些彈藥與護甲，登上機槍座先解決右方射擊你的異形，再一一處理靠近的徒手火箭異形，記得瞄準頭部的效果會好很多

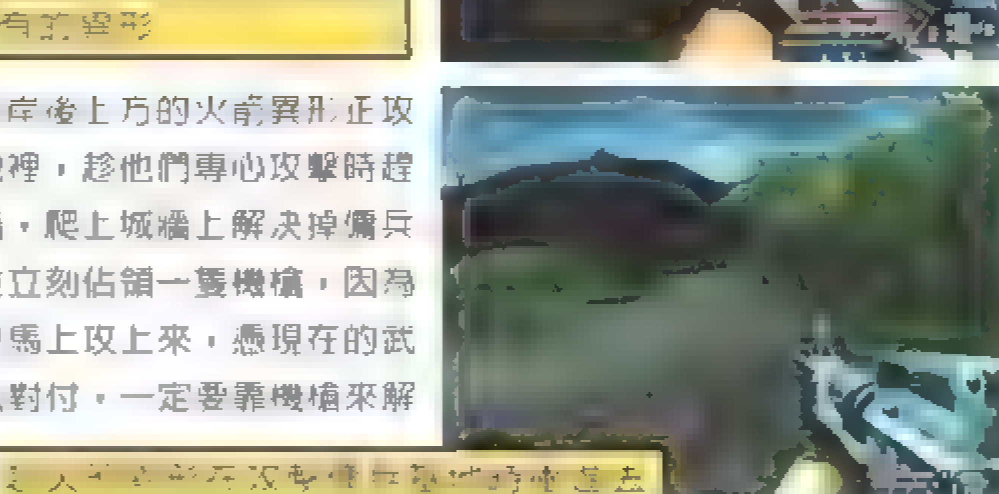


沿著左邊山壁往前走，盡量不要被異形發現



[illegible]

來到對岸後上方的火箭異形正攻進傭兵基地裡，趁他們專心攻擊時趕緊跑進圍牆，爬上城牆上解決掉傭兵與異形，並立刻佔領一隻機槍，因為火箭異形會馬上攻上來，憑現在的武力根本無法對付，一定要靠機槍來解決它們



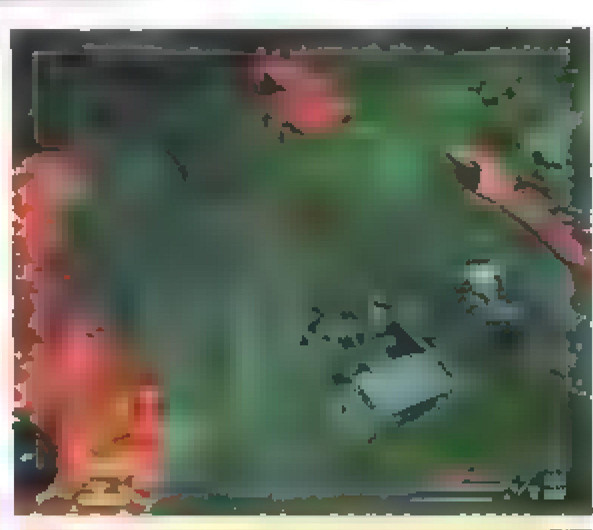
[illegible]

進去陣地旁的彈藥庫後，你突然發現自己的手已經開始變綠，看來病毒開始作用了，立刻拿取彈藥庫裡所有的裝備與彈藥，並取得一旁的鑰匙卡，打開東邊的柵欄，登上越野車往火山實驗室前進。往前過橋左轉，不要管路邊的火箭異形，沿著綠色的道路往前衝，會衝過一段岩漿，繼續衝過去會衝過第二段岩漿，會來到土黃色的道路，這時可以考慮下車慢慢前進，或者直接往前開，解決掉來襲的悍馬車，一直攻到東北邊的傭兵陣地。在這附近也可能會有異形出沒，前進時也要特別留意四周。

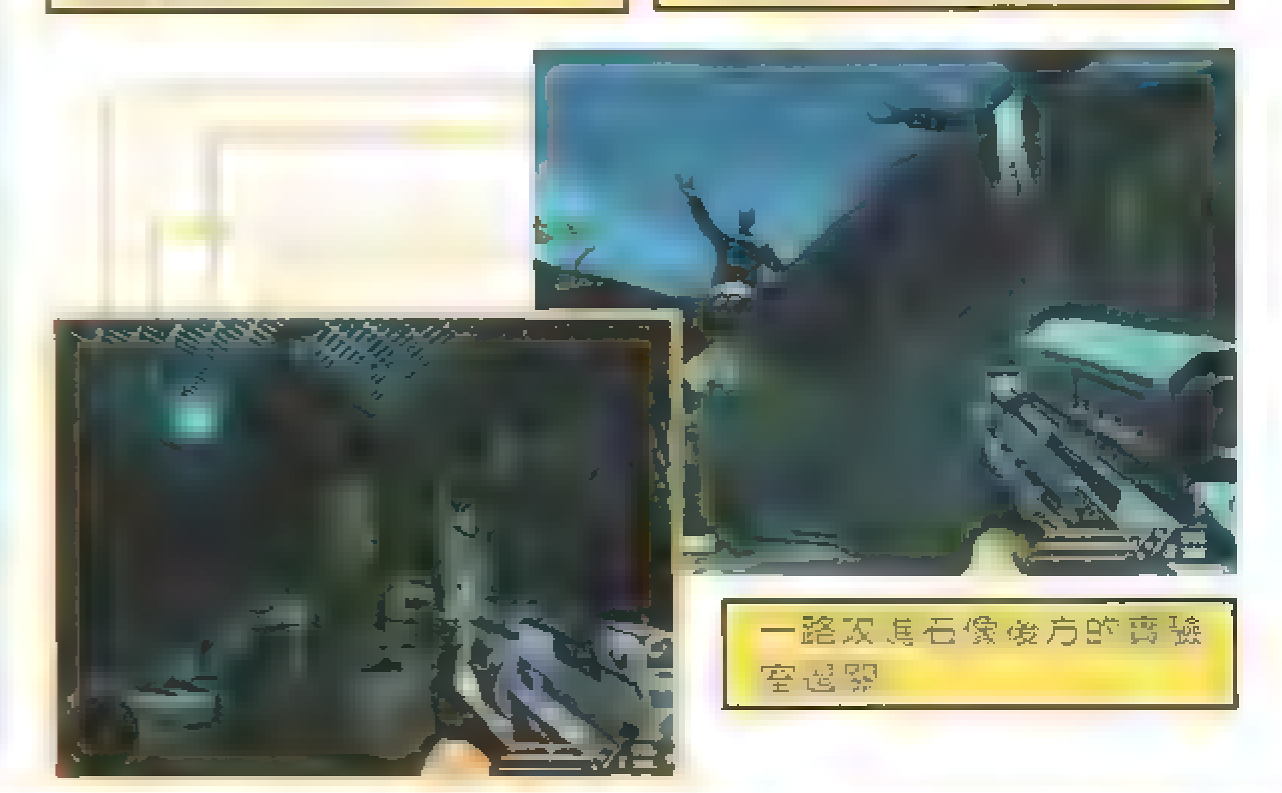
清光貨車旁陣地裡的敵人後在裡面有大量的彈藥，補充完後往北邊的實驗室前進，經過兩具石像後進入實驗室裡過關



[illegible]



沿著綠色的道路飛越過岩漿



一路攻進石像後方的實驗室過關



第20關 Volcano

新任務 在實驗室裡找到Krieger

進入實驗室後，第一要務當然是找到Krieger，報答他將你推下直升機的恩情。往左開門進彈藥室補充彈藥與護甲，並須打開北邊的門，進去後門會被關死，你必須跟一群精銳傭兵展開一場激戰，千萬不要吝於使用OICW的榴彈，反正等一下一定可以補得滿滿的。

清光所有的傭兵後補滿彈藥，拿取傭兵身上的護甲，左已右邊沙發上有急救包。進入前方的門，Krieger與四名傭兵就在這裡等著。先切換成OICW的榴彈，躲在平台後方一一解決傭兵，Krieger會找機會跳過來，一等他跳過來立刻切換成散彈槍，將所有的散彈往他身上餵，千萬不要讓他有隱形的機會。打得夠準夠近的話，大概十發散彈就可以送他歸西。不要以為這是遊戲中最難的部分，假如連Krieger都搞不定的話，等一下就有好受的了。



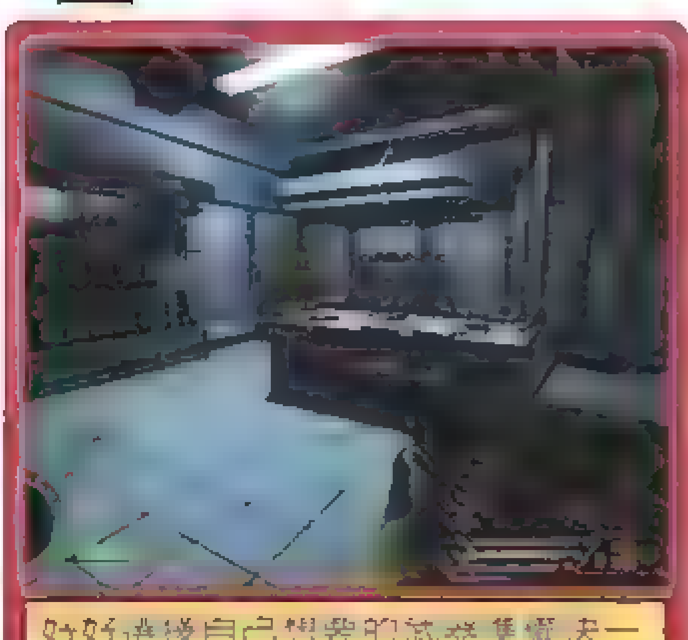
在這個實驗室裡躲藏著大量的傭兵

宰掉Krieger後才發現他只是受害者，真正的幕後首腦是一直指派任務給你的Doyle，立刻去找他算帳。



新任務 宰掉Doyle並取得血清





好好選擇自己想要的武器準備決一死戰



打開閘門後會有大量的火箭異形衝進來

安頓好Valerie後先回剛剛的大廳取來不及拿的護甲，接著回到電梯處坐上電梯上樓，出電梯後右轉進入右邊的彈藥庫補充所有的彈藥和護甲，一定要帶著機槍、狙擊槍與火箭筒，然後從北邊的門出去走下階梯，開啟右邊的開關打開門。

接下來就是遊戲中難度最高的一個場景了，蹲下切換成狙擊槍，啟動右手邊的開關打開前方的門，立刻狙擊掉東北邊遠方的機槍異形，接著立刻切換回機槍，因為馬上有一隻火箭異形會衝過來，用機槍掃射他的頭部將他打垮，然後趴在地上悄悄爬出去，特別小心北邊跟東北邊的機槍異形，用榴彈或火箭筒瞄準右邊陽台，等另外二個火箭異形衝上來，將他們一一解決掉。

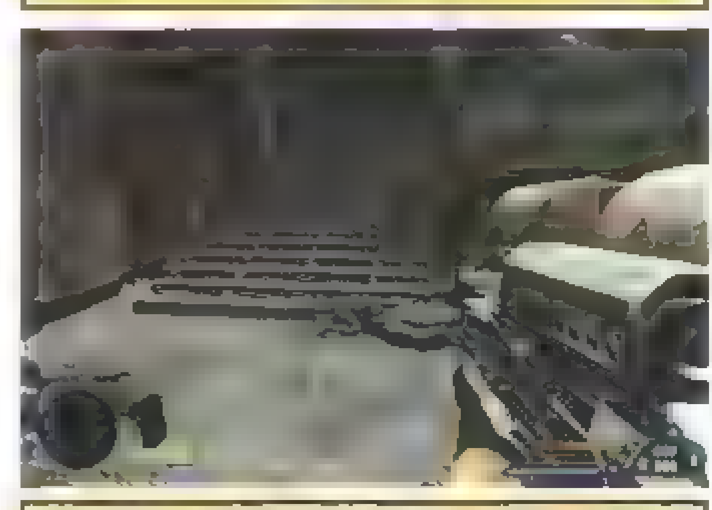
接著慢慢從左邊坡道下去，先用望遠鏡鎖定北邊跟東北邊的兩隻機槍異形，但小心不要被他們看到，一找到他們的身影立刻用狙擊槍打掉他們。然後從坡道下去，小心翼翼的走到北邊下方大門，將大門裡的兩隻火箭異形引出來，再躲回剛剛的陽台，利用障礙物解決掉他們。進入他們出來的大門後裡面右轉會有急救包，打開盡頭的開關開啟電梯電源，出來後到中間平台東邊下方可以看到一部電梯，搭上電梯上到平台，再走上階梯上到平台的正中央。

接著將由平台旁的鐵橋往北邊前進，走到橋中段用望遠鏡觀察你會聽到傭兵的無線電，立刻退回來平台中央，利用火箭筒瞄準兩個橫置大水桶間的隙縫，打一發後躲在此處的傭兵就會一一現形，小心裡面兩個火箭兵。將所有的火箭密集的招呼在這個區域，一直到左下方的警示器沒有任何的警示為止

接著進入北邊陽台，往右上階梯，一路上去進入控制室後，幕後首腦Doyle就在此處。將他解決掉後，Jack拿著血清幫突變中的Valerie注射，等Valerie醒來後Jack已經不知所蹤，只留下War Cry計畫相關的資料與光碟



上[illegible]Doyle[illegible]

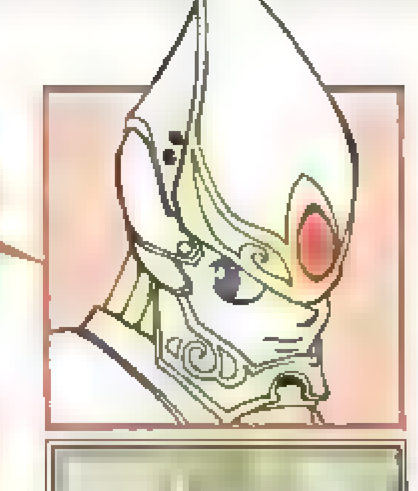


發射火箭[illegible]在樓梯上所有的傭兵



幕後黑手Doyle終於受到懲罰





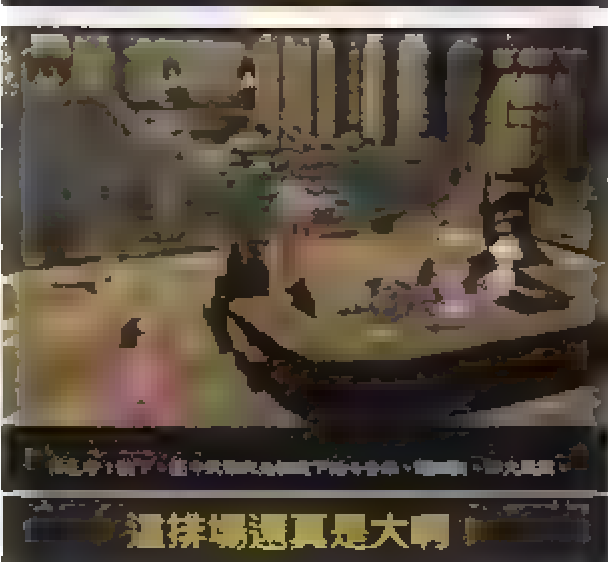
蕩神誌 快速過關圖解攻略

寫在前面

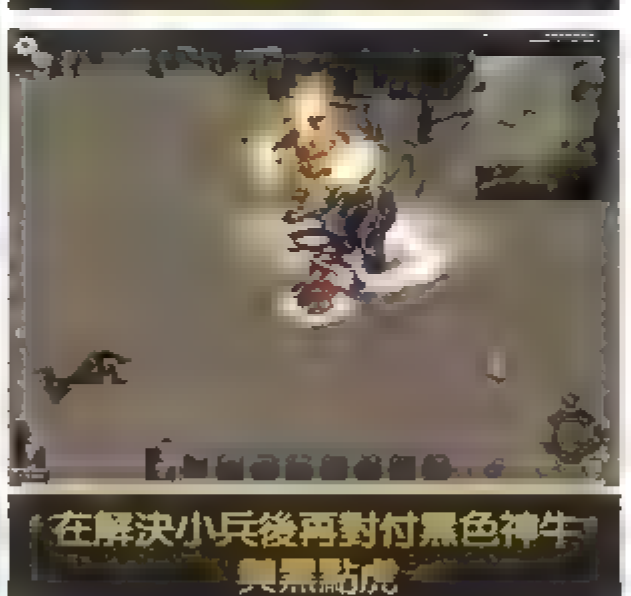
由於蕩神誌是動作角色扮演遊戲，強烈建議玩家在面臨戰鬥時，最好切換至遠景視野，才較容易掌握敵人動態與下達攻擊指令。另外遊戲在人物等級提升後並不會主動分配升級點數，因此要養成看見升級圖示時馬上打開屬性介面的良好習慣，更別忘記隨時要將紅色葫蘆與藍色葫蘆保持在全滿狀態，以備戰鬥緊急之需。



開始戰鬥之餘記得要先手動裝備武器



這排場還真是大啊



在解決小兵後再對付黑色神牛與黑點虎

初章 命運捉弄骨肉離

一開始玩家扮演的伯邑考身處在朝歌宮殿外頭，隨後在前方廣場會跟禁衛軍統領一言不合地開打起來。雖然敵人數量之多實在不禁令人咋舌，幸好伯邑考對付這群護營刀兵與護營槍兵根本不成問題，不妨利用機會熟悉一下戰鬥進行規則與方式為何，在此之前記得要手動將龍劍給裝備上去才行喔！

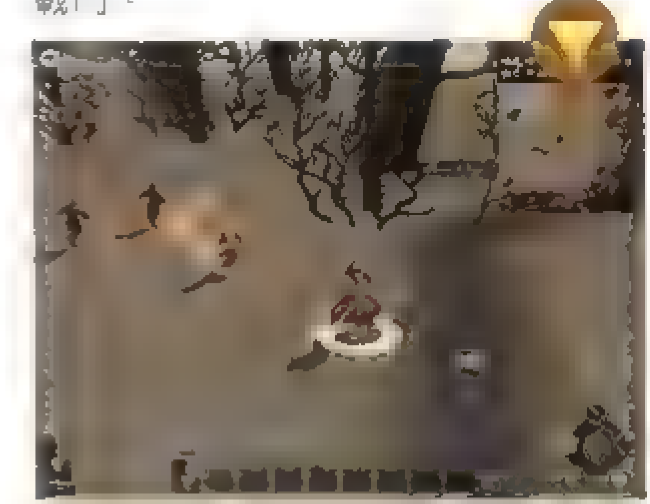
伯邑考好不容易跟自己的妻子與丫環會合，卻在城郊與另一群敵人短兵相接，而且比第一波圍捕行動多了將近三分之一人馬！不過他們實力也不很強，因此解決他們只是時間問題罷了。

為了讓待在棚子裡的姬夫人可以在不受打擾之下順利生產，伯邑考決定麻煩湘兒代為照顧妻子，自己一個人來到外頭面對紂王的第三波圍捕行動。雖然這回的敵人數量較少，但是多了黑色神牛與黑點虎這兩名實力堅強的敵人，建議還是施展全力先將他們擊倒為妙。姬夫人隨後順利產下一子，不過敵人攻勢似乎沒有減緩跡象，因此姬夫人只好拜託適時趕到的姜子牙，將兒子送到終南山雲中子那邊，並且取名「刃心」，希望他將來千萬不要涉入險惡江湖之中。



姬夫人忍痛委託姜子牙將其送到終南山雲中子處

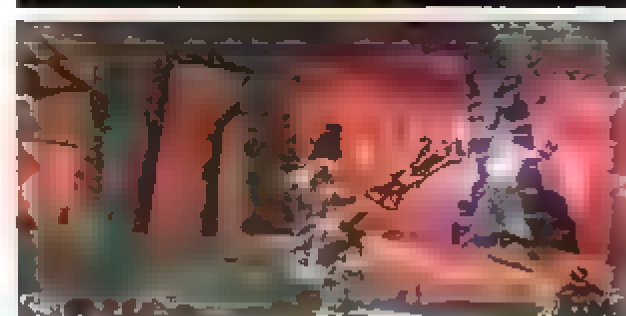
人在棚外的伯邑考與妲己在互相叫陣後，很快直接開打起來，伯邑考必須在一分鐘之內保全自己不被誅殺就算完成任務，所以建議只要拚命到處閃躲敵人攻擊即可；因為就算在時限未到之前打倒敵人至一定數目，最後的劇情安排都是伯邑考突然無法運功啟動招妖幡，並與其妻雙雙喪生在妲己淫笑之下。特別值得一提的，由於到目前為止的所有物品都會繼承下去，因此不妨在上述限時任務倒數結束之前，先把身上所有武器與裝備卸下，如此一來便能夠輕鬆應付往後的戰鬥。



此刻充份體會到三十六計走為上策的重要



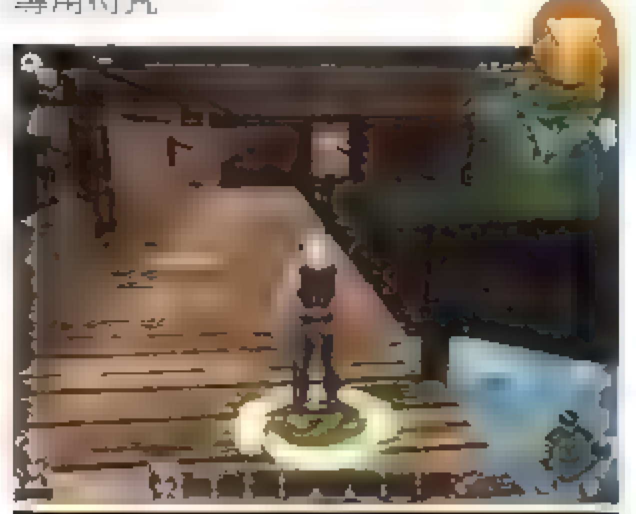
面臨妲己的伯邑考堅持不肯交出招妖幡



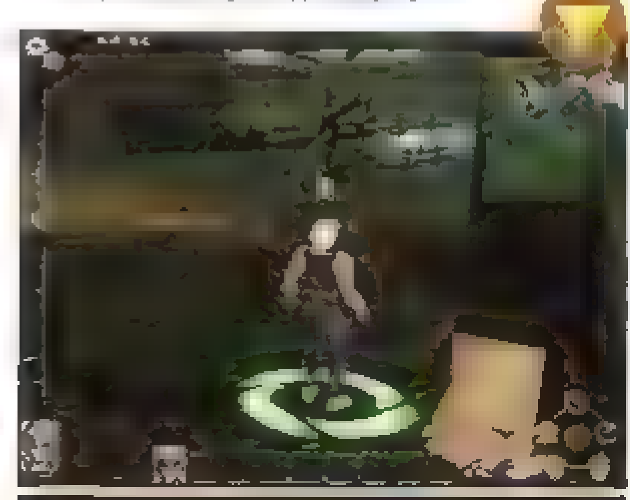
蕩神誌

第1章 意外踏上冒險路

十八年後的雲刃心已成為翩翩美少年。這天金霞跑來通報說有外人前來拜訪師父，此時只要沿著木板通道向前移動，很快會看到站在前方屋裡的雲中子身影。雲中子表示自己得要親自下山一趟，不過臨行前先交待雲刃心快點將順腸丸煉製完成，然後要雲刃心前往後山鐘乳石洞尋找千年白玉菇，並且趁著牠幻化人形之前將其煉製成丹藥，以免變成妖魔作亂；最後交給雲刃心一張解咒符，以便解開他當年在石洞外頭設下的專用符咒


雲中子正在前方屋中等待著雲刃心的到來

回到屋中取走放在寶箱當中的輕型青銅盔與黃銅劍，接著再順著來時之路進入隔壁屋裡與金霞交談，便會知道能夠在屋後找到欠缺的橘皮藥材（必須觸發這段劇情，才能發現到寶箱），最後只要回到屋裡再度與金霞進行交談動作，就會順利煉成順腸丸。


先跟金霞交談完畢，這個有橘皮的寶箱才會現身

一路朝著西北方方向移動，在村莊入口附近碰到李勇調戲小玉的意外狀況，並且在李鵬的一旁協助之下直接開打起來。繼續朝著北方前進，會看到村莊東方有著發射一道紫光的祭壇，木橋右側就是吳大娘的正確位置所在。後山道路位於村莊西側位置，不過走到一半時會發生跟一群強盜與盜匪之戰鬥事件。只要繼續沿著道路來到盡頭之處，便會看到一道綠色光芒擋住眼前去路，此時雲刃心會自動利用解咒符將其解開，但是迎接他到來的卻是一群狼，在洞口前面還會再跟另一群狼與山虎王展開激烈戰鬥。


這位站在大樹右側下方的棕衣婦人就是吳大娘本人


雲刃心正在朝著後山封印所在位置疾奔而去

鐘乳石洞的地形相當簡單，只要朝著東南方方向持續推進，可是中途會遭遇一群屍蝠的主動攻擊，接著在一道狹窄通道旁邊發現早就仙逝多年的道德天尊屍體與術者指環。站在前方等待雲刃心到來的，是一群藍香菇精與綠香菇精，得要留意以法術攻擊的綠香菇精，等到解决到一定數量後，再進入西南方位置的洞口，那隻頂著紅色菇傘的大香菇就是千年白玉菇！除非想要好好賺取經驗點數，否則只要打倒香菇王就算滿足勝利條件。


雲刃心對於道德天尊如此重情重義感到欽佩

這個時候玩家將會面臨對話分岐選擇，如果想要好康回饋物品的話，敬請選擇第一項，如果想要發揮日行一善精神的話，敬請選擇第二項，不過無論選擇哪一項，都會獲得錦首劍，至於旁邊寶箱中則是神速果


只要直接擊倒香菇王就會結束戰鬥

返回村莊的歸家旅程顯得異常不平靜，先得跟洞口那群屍蝠再打一次，外頭則是正在等著雲刃心送上門來的一群狼，最後在後山通道上跟一群西岐重裝御前衛隊與姜子牙直屬刀兵不期而遇。雲刃心很快發現村莊房屋全部著火燃燒，且不見所有村民人影，然後又是跟剛才同樣一群敵人忽然出現眼前，將其全數打倒之後，會從唯一村民口中得知其他村民下落為何。

現在可以準備前往北方山坡涼亭與村長會合，途中會碰到另一群敵人展開攻擊，接著雲刃心必須獨自前往後山那道綠色光芒所在，一路上將會遭遇兩波敵人來襲行動。平安引導村民避難後，再火速朝著家中方向移動過去，高達三波的敵人攻勢將會一一出現眼前


這裡就是北方山坡涼亭的正確位置所在

跟站在院子中庭的雲中子交談過後，可以按照最新指示尋找金伯爺孫兩人下落，但想要節省繞路時間的話，大可直接跳過前往屋後與瀕死金伯交談的過場劇情，因為前往孚遷木橋旁邊跟雲中子碰面的時候，只會差在對金霞的真實身份有所不同交待而已，最後雲刃心都得要趕緊踏上木橋展開逃亡旅程，不要試圖跟那群敵人展開任何戰鬥動作。通過木橋後的敵人追擊戰照樣得要直接跳過，不過也可以嘗試盡量解決一些敵人以賺取經驗點數。只要抵達前方祭壇所在後，就會自動觸發過場劇情。

雲中子將會站在前方內庭交待最新任務目標

來到位於神木村附近的樹屋所在，當師徒兩人走到樹屋中央廣場時，會發生一群山虎與殺手刀展開攻擊之過場劇情，可以選擇全數加以擊倒或是直接朝著北方移動至戰鬥結束點即可。接下來的過場劇情，是在雲中子告知之下前往神木村客棧跟浮世仙碰面，沿著道路向東北方前進，就會找到神木村的主進入口位置，不過中途那場戰鬥則是完全避不掉！

即使客棧其實就在面對入口的右側三合院那邊，但是在此之前不妨先到左側商家添購隨身裝備與物品。在客棧老闆的熱心招呼之下，雲中子得知浮世仙留了口信，表示會在古廟裡頭與他碰面，此時外頭又來了一群殺手刀、殺手槍與殺手雙刀想要阻止他們行動，只有選擇聯手將他們給鏟除乾淨。



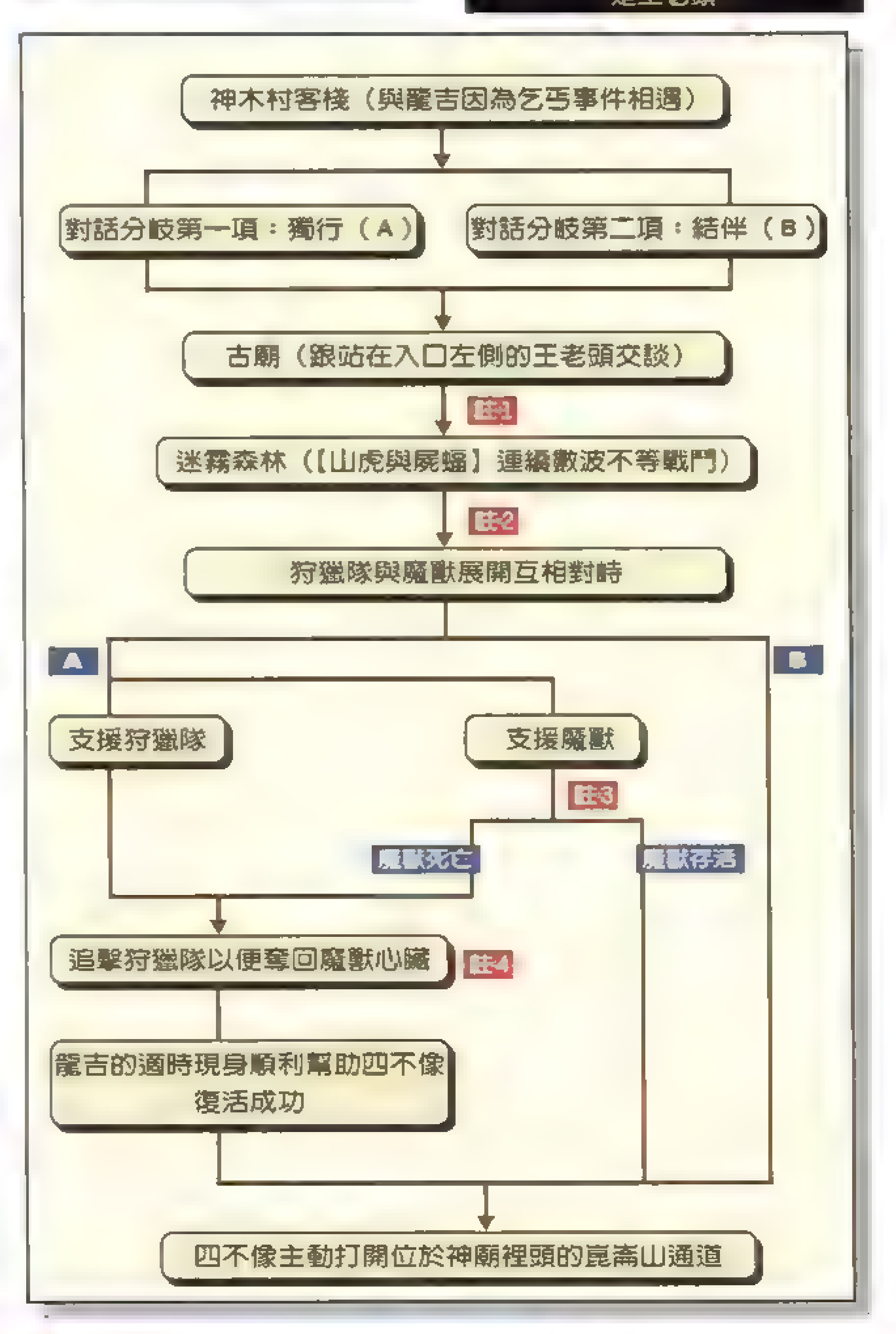
這間外頭沒有任何招牌的三合院就是神木村客棧！

依照客棧老闆所言朝著右側移動，果然看到古廟就在前方右側路口的盡頭之處，可惜還是晚了敵人一步，展開偷襲行動的龍鬚虎已將浮世仙暗殺，雙方一言不合地直接開打起來。雖然戰鬥得勝利才能繼續順利推進劇情，但龍鬚虎卻趁著雲中子防備漏洞將其一刀刺死，發狂的雲刃心則發功追跑龍鬚虎。

雲中子交待遺言完畢後，決定將封神榜送至崑崙山給元始天尊，將雲中子葬在神木村郊外一隅後，沿著道路進入村中，此時將會面臨有點複雜的過場劇情選擇，筆者特別將以下這段故事的分歧條件改以表格形式呈現，免得透過文字說明，反而讓各位更加弄不清楚...



前方這棟古廟左側那位仁兄就是王老頭



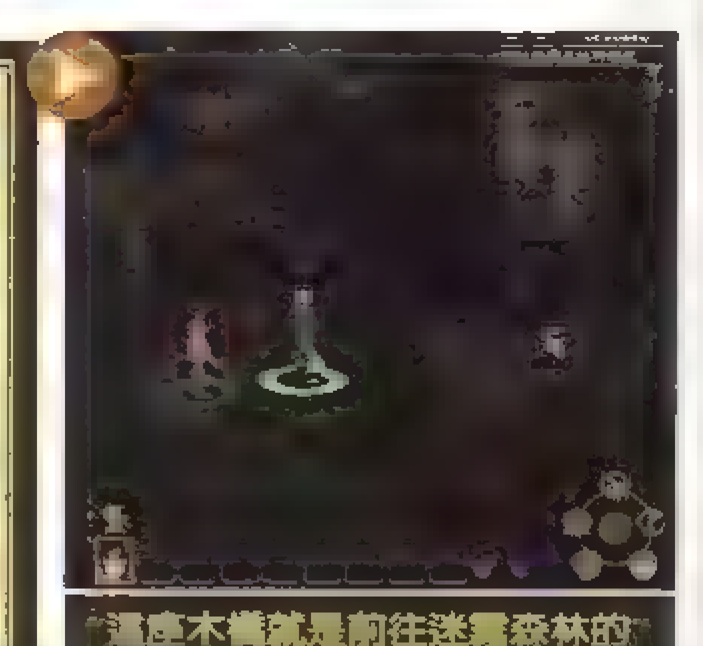
POINT

註1：通往迷霧森林的木橋位於神木村主道路之東方盡頭。

註2：沿著道路朝向東南方推進即可找到神廟所在。

註3：必須在限時三分鐘之內擊倒全部狩獵隊成員，否則就會直接進入魔獸死亡的劇情分歧，整個事件結束之後，將會額外獲得特殊金屬碎片。

註4：必須在限時二分鐘之內趕至迷霧森林入口的木橋，才能觸發村民丟失的過場劇情，在此之前不妨先在迷霧森林裡上一圈，好好賺取額外經驗點數，戰鬥時會停止倒數計時。回到神木村裡頭後，就會再度與狩獵隊碰頭，然後便會發生多季鋼的這項戰鬥任務，可以趁機先行擊潰其他獵兵，以便賺取經驗點數，最後過木橋再度前往迷霧森林入口。



這座木橋就是前往迷霧森林的必經之路

第2章　崑崙深山拜師行

當雲刃心終於回過神來後，赫然發現已經身處在崑崙山當中，只要沿著道路向南推進，並且在紙札人的對話分歧出現之際選擇第二項，他就會護送雲刃心前往對岸所在。繼續朝著南方道路前進，中途繞過一座規模不小的圓形廣場，便會在抵達玉虛宮時與一群黑練氣士直接開打起來。



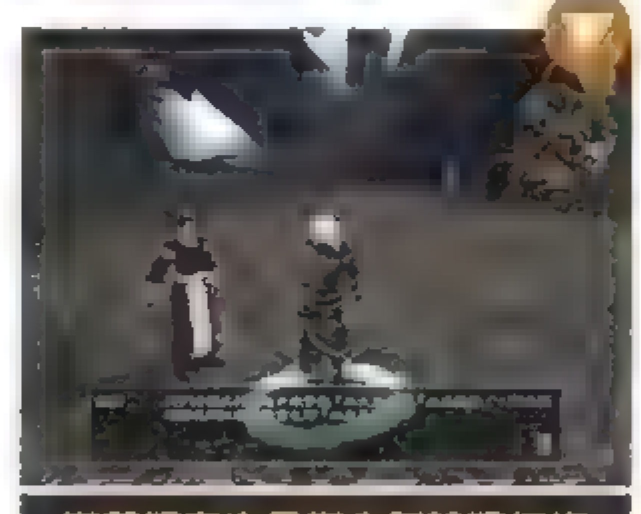
站在橋頭盡頭的那名白人就是紙札人本尊

順利將他們全部擊倒後，藍袍散人的適時出現阻止衝突繼續下去，並帶著雲刃心來到玉虛宮的大殿裡頭，元始天尊與崑崙十二仙早就在那裡等候著雲刃心到訪。元始天尊先是答應將雲刃心收為徒弟，然後將錦織符紋袍這份見面禮送給他，此時雲刃心總算曉得，原來龍吉也是崑崙弟子之一。



元始天尊與崑崙十二仙全部都在前方高台那邊

將玉虛宮散置的四個寶箱物品取走後，沿著來時之路回到外頭廣場，再順著通道改往西南方方向推進，也就是雲刃心背對著大門的左側方向。迷你地圖的正西方位置有座圓形平台，那就是移動目標所在，不過在此之前跟赤精子主動展開交談的話，就會接下尋找身穿黃色道袍的青囚道人任務。



道德正在向雲刃心解說五行修煉場的大概地理位置

抵達那座稱為破天亭的圓形平台後，又跟龍吉弄得不歡而散，這時得要回到環狀通道並且向前推進，將會在途中跟一群麒麟與鳳凰展開數次戰鬥，然後在正南方位置找到通往水火島的圓形傳送點，在前方盡頭之處與元始天尊聊到原本姜子牙奉命東征伐紂的前因後果。

踏上這個圓形傳送點，便會來到水火島所在，這裡是由一條主要通道架構而成的訓練場地。來到燃燈道人面前並且學到火系法術口訣後，剩下的學習課程就是前往土木金島擊倒金系敵人，接



雲刃心相當不解風情，激怒了龍吉

著回到這裡再度跟燃燈道人進行交談即可。不要急著啟程前往土木金島，因為主要通道前頭還有玉鼎真人等待，用來試煉水系法術的火系敵人出現位置，就在剛剛燃燈道人旁邊的迷你平台，解決完畢之後，記得要回到玉鼎真人處跟她交談才算任務完成。她會拿出張翠髮簪，要雲刃心轉送給龍吉當做禮物。



這個圓形傳送點就是通往水火島的關鍵所在

回到崑崙山之後，繼續以逆時鐘方向順著道路向前移動，在東南方的圓形平台處會發生跟慈航道人與普賢真人碰面的過場劇情，在轉告他們道德天尊出遊的消息後，意外獲得陰陽鏡這個法寶。

沿著環形通道向北移動，便會在正東方尖角平台的入口處與廣成子相遇，並且觸發因為故教導七殺歸元大法，害得雲刃心差點走火入魔的過場劇情，幸好龍吉的即時現身，才沒有讓情況持續惡化下去。


故意誘使雲刃心意外走火入魔的廣成子

通往土木金島的圓形傳送點剛好就在這個尖角平台的盡頭之處，進去之後，首先朝著正東方的金系修煉地推進，把站在一旁的金系敵人全數擊倒在地，接著同樣跟黃龍真人進行交談以便學到金系法術口訣，最後到西北方的木系修煉地解決全部木系敵人，跟站在旁邊的道行天尊交談之後，便會學得木系法術口訣，然後中途順便向黃龍真人告知已經完成試煉，再把東北方土系修煉地的所有土系敵人打得落荒而逃，不要忘記要跟杵在一旁的懼留孫詢問土系法術口訣，最後便可以安心離開這裡，重返水火島所在。

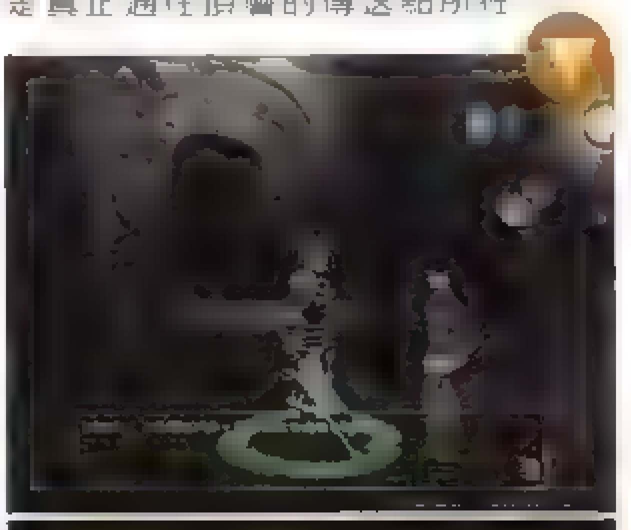

這個圓形傳送點則是通往土木金島的關鍵所在

首先跟燃燈道人交談以便滿足試煉條件，再到之前玉鼎真人所在位置的通道那邊清除全部水系敵人，並趕緊回到土木金島向懼留孫報告已完成試煉，他就會把捆仙繩送給雲刃心當做結緣禮物。

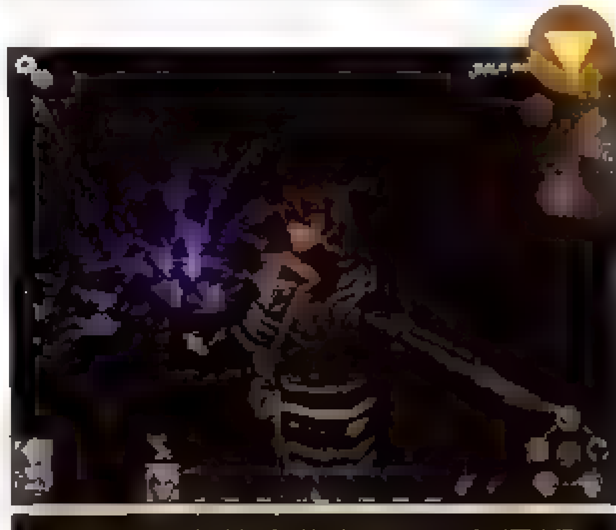
完成所有五行修煉後，就可以離開土木金島回到崑崙山所在，繼續順著環形通道來到位於鎮妖塔北方的一線天，將會看到一名身穿黃色道袍的男子正在那裡來回徘徊，那就是赤精子想要追緝到案的青目道人，跟青目道人進行交談時，將會面臨對話分歧，兩項不同的選擇只是差在是否能夠從赤精子手中獲得黃銅護腕，因此可以自行決定要不要再跑一趟遠路回去，向赤精子索取支線任務禮物。


原來偷走赤精子寶物的青目道人就躲在這

跟鎮妖塔門口的靈寶法師交談後，雲刃心就會進入塔中尋找冥府破軍。一開始會出現在一樓圓形大廳裡頭，朝著位於西北方的房間移動，會在轉往大廳北方房間之際與馬吉雄狹路相逢，必須將突然來襲的這群妖民全部擊倒。事後得知這一切都是有人在幕後加以指使，只要沿著大廳周圍房間以順時鐘方向持續推進，就會在解決一群男妖民與少女妖民後，在大廳正南方找到通往二樓的傳送點。抵達圓形大廳後，發現這裡有眾多大門，此時從位於西側的說謊妖口中得知重要提示，那就是其左手方向那個入口才是真正通往頂層的傳送點所在。


如圖所示的這道大門才是通往頂樓的正確入口

除非把所有蜘蛛怪給清除殆盡，否則鎮妖塔冥王不會現身眼前；這裡一共有著五個發著藍色光芒的蜘蛛網，除了位於西北方的蜘蛛網一定得要最後碰觸之外，其餘四個蜘蛛網的碰觸順序沒有任何限定。鎮妖塔冥王出現後，需要特別留意牠的魔法攻擊。戰勝之後，才得知其實原來所謂冥府破軍，就是在指鎮妖塔冥王的軀骨，無論接下來的對話分歧是選擇哪一項，待會兒離開鎮妖塔後發生的過場劇情，都是靈寶法師故意耍賴且遭到元始天尊口頭責罵，最大差別只是在於雲刃心是否會得到冥府破軍。


唯有這張藍光蜘蛛網一定得要選擇最後碰觸才行

就在雲刃心回到環狀道路時，黑練氣士先是前來通知龍吉正在到處找他，接著前方那群紅色練氣士與藍色練氣士便會攻擊過來；繼續沿著通道一路西行至盡頭，果然看到龍吉正在這裡等待，並一同來到高空涼亭觀見元始天尊。得知元始天尊想要派雲刃心取代姜尚（姜子牙）以便協助西岐武王進行伐紂任務，順便瞭解到當年被雲中子收養的前因後果與來龍去脈，然後一行人便會直接來到圓形廣場前面，攸關下山與否的最終考驗就在這座試煉場當中進行。

由於五行怪全部都是以魂外形現身，所以面對的敵人就是那些看似視覺特效的五色光影；雖然戰鬥得要打倒的敵人數目超過一百個以上，幸好只要按照元始天尊所言，好好利用相生相剋原理即可輕鬆過關。元始天尊忍不住當場讚揚雲刃心大概是唯一也是最後一個通過考驗的人族，臨行之前除了送給雲刃心一整套雲紋裝備（護腕、鑲鐵甲、鑲銀靴）之外，並且表示已經答應龍吉，讓她一塊陪伴他執行這項任務，於是兩人就這樣正式踏上了伐紂冒險旅程。

第3章　西歧城外風雲變

來到西歧的雲刃心與龍吉先往北方行進，不久太乙真人神色匆匆地出現在兩人眼前，原來他的徒弟哪吒法體日前被姜子牙的打神鞭劈成五塊，於是想麻煩兩人完事之後，前往虎兒崖尋找碎片蹤影。繼續向前推進，會遇到一群由護營重錘兵、野戰劍兵與道士組成的敵人隊伍，接著會在前方不遠之處的一顆大石旁看到兵器鋪老闆。


這是太乙真人即將現身的前一刻畫面

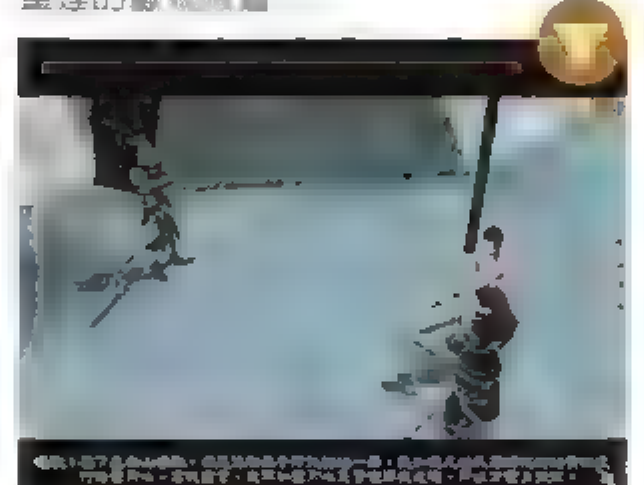
在快要接近敵軍小型營地右側石頭時，會觸發老婆婆央求兩人帶她前往西歧城的過場劇情。即使老婆婆一路之上會主動協助攻擊敵人，但筆者強烈建議一開始就盡量把她遠遠地拋在腦後，[illegible]能夠避免損血，且又無需額外分心替她補血；要是她硬是已經跟過來的話，那麼就要盡快打倒朝她逐漸逼進的敵人。


此顆則是跟想要前往西歧城的老婆婆相遇之石

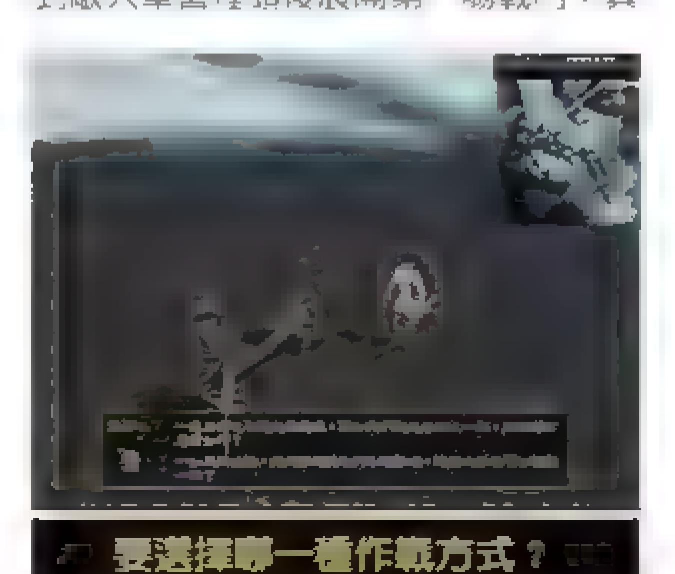
持續朝著西北方的敵人軍營大門前進，就會遭遇同樣一批敵人的埋伏圍毆，如果過於深入軍營北方的話，亦會碰到另外一場戰鬥；不過過關的重點，還是在抵達軍營西南方那條通往西歧城的狹長橋樑時，敵人大軍就會正式現身，其中要留意護營弓兵的長距離攻勢，還有駐守橋樑位置的術者與冰精。


前方就是通往西歧城的必經橋樑所在

只要平安帶著老婆婆抵達西歧城前方，她就會搖身一變成為高壯男子！原來這是身為協助姜子牙伐紂一員的楊戩故意進行的測驗。就在這時，前來城門視察戰況的武王很快認出雲刃心就是他親生哥哥之寶貝兒子，於是大夥兒便在入夜之後，盛大舉行戰爭勝利與親人重逢的[illegible]。


以真面目示人的楊戩正在向兩人解釋原因

隔天早上，宿醉未醒的雲刃心正在跟楊戩商討作戰大計。此時會面臨對話分歧的發展，雖然這兩個選項同樣都有三場硬戰，但敵人的出戰陣容卻有些差異。如果選擇第一項，那麼三人將會一同進行征討工作，不過出城之前不妨先到城內最西側進行採購；接著便會在回到敵人軍營裡頭後展開第一場戰鬥，其登場陣容則是以三大護營軍種為主軸，還有著西歧精銳劍兵與西歧精銳槍兵幫您退敵喔！只要玩家解決全部敵人後，魔家四將就會堂堂登場，但他們不會一開始就直接跟您對壘，必須先把增援的冰精清掉，且等到南宮括前來支援的過場劇情出現，他們才會上場承受來自雲刃心的攻勢。第三場戰鬥的作戰重點在於趙公明與聞仲身上，即使登場亮相的術者同樣將會造成玩家不少作戰牽制，還好小兵部份只要發個幾次絕招就會一口氣掛上一堆。

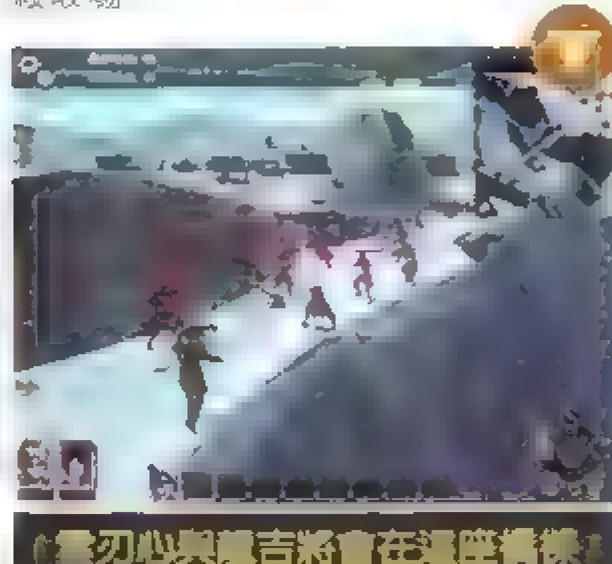

要選擇哪一種作戰方式？

如果選擇第二項，楊戩就會獨自深入敵人軍營，但同樣出城之前先到城內最西側採購。第二項決定的最大行動關鍵，則是在於楊戩變身與否，其對話分歧會在通過城門前方橋樑時自動出現，不過擊斃魔禮青與魔禮紅後的劇情發展則完全相同。首先前往位於軍營中央的魔禮青帳棚當中進行言語挑撥，再到位於軍營西北方的魔禮海帳棚前方同樣進行挑撥，於是[illegible]就會率領三大野戰軍種與冰精展開攻擊；要是決定不變身的話，楊戩就會先把上半波以小兵為主的敵人清掉，然後對付同樣已經處於負傷狀態的魔禮青與魔禮海等部隊。


楊戩可以在身後這座帳棚裡頭找到魔禮青


站在楊戩背後的這位仁兄則是魔禮海

即使過場劇情的內容必須有著些許差異，但是揚戩的第一場戰鬥都是要跟趙公明與同樣一批兵軍團進行對戰，勝利後遊戲鏡頭就會切回待在城內的雲刃心與龍吉，趁著尚未出城之前進行相關採購工作，當兩人走到城門前方橋樑時，聞仲便會率領鸞禮紅與魔禮壽一塊兒登場亮相，最後全部解決完畢，就會看到聞仲當場以自殺收場。

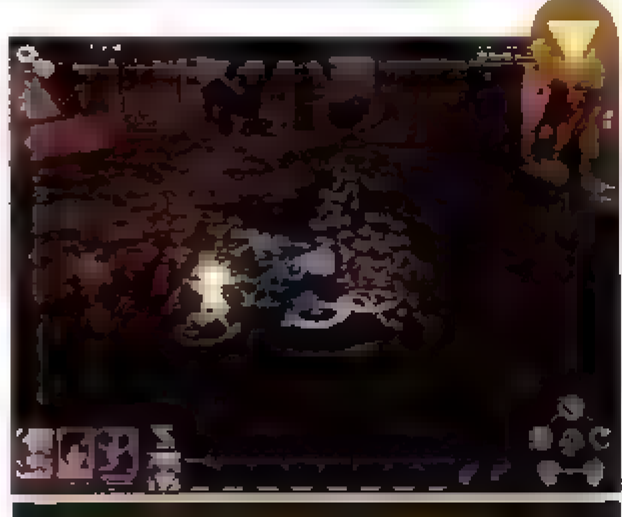

雲刃心與龍吉將會在這座橋樑上面展開最後激戰

蕩神誌

不管之前在西岐城的對話分歧選擇哪一項，接下來的劇情都會是雲刃心自願暗中幫忙周武王進行軍隊興去辦到的搜集情報工作。因為東征大軍將在十日後出發，二人決定趁著這空檔前往虎兒崖尋找哪吒法體。在出城之後朝著西北方方向前進，便會找到那個正在上下跳動的ZONE提示圖示，然後地圖畫面就會清楚顯示在玩家眼前。基本上來說，虎兒崖幾乎沒有什麼大關障礙存在，只要持續向前推進即可，不過途中的戰鬥倒是提升主角經驗點數的大好機會


前方盡頭就是開啟地圖畫面的不二選擇

走到那座左側站著兵器鋪老闆的橋樑時，就會在這裡跟一群赤魍魎與青魍魎不期而遇，全部擊倒後就會找到第一片五葉荷苞，在遇到茱莉之後的前方關卡還會出現一群為數不少的石精與融石精，只要朝著前方道路移動，會碰到李掌櫃求援的過場劇情，將這批敵人解決後，從李掌櫃手中可獲得第二片五葉荷苞，至於前方角落可以發現甲衣鋪老闆的蹤影


解決敵人後便可以搶回第一片五葉荷苞


解除商人危機的一行人將獲贈第二片五葉荷苞

來到了掌櫃與士大雅所在區域之際，將會開始接連發生四大敵人（赤魍魎、青魍魎、石精、融石精）通力合作的四場戰鬥，一直等到通過長橋，並看到一群白香菇精出現前方，才會發生龍吉詢問來果的直接開打過場劇情，取得勝利後，將會成功找到第三片五葉荷苞，在一行人抵達羅煞村前，會經過一場規模不一的激烈戰鬥，但由於敵人不會同時登場，所以對付起來不會太困難



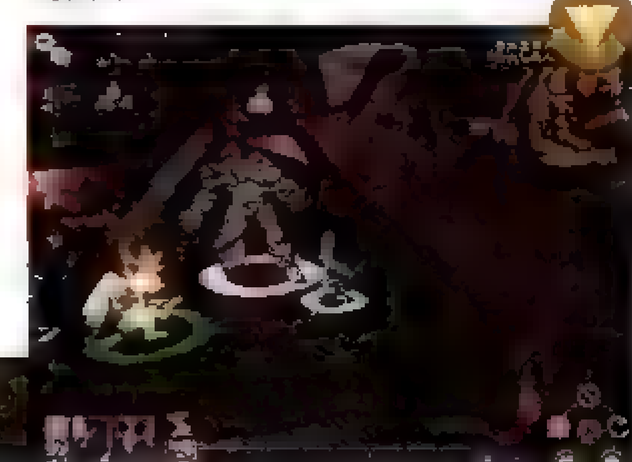
為了搶回第三片五葉荷苞正熱烈開打中

直接走進羅煞村大門的同時，就會發生成群結隊怪物利用側面防線縫隙攻進村中的過場劇情，此時得將為數龐大的敵人全數消滅，最後會從妖族祭司那獲得第四片五葉荷苞。在通過村莊從西南方出口離去前，不妨好好趁機補充一下各種武器、裝備與物品，然後才到出口的那道樓梯處，以便跟前方盡頭之處的有翼妖人進行劇情戰鬥。


這個掛有鐵鐘的超大排樓就是羅煞村正門所在

被打敗的有翼妖人其實是雲中子的弟子之一～雷震子，他不但把第五片五葉荷苞交給雲刃心，而且決定加入三人行列裡頭，前往金光洞與太乙真人碰面，中途還會有敵人聯手襲擊，將所有敵人解決後，就可以平安抵達金光洞面前

得知哪吒法體碎片已經全部收集完成的太乙真人，自然喜不自勝，雷震子也趁著這空檔急忙追問關於雲中子喪生的前因後果，可是這時外頭卻又來了一群不速之客，四人出洞察看後，會發生朝歌部隊意欲鎮壓反叛的過場劇情。在戰鬥正式開始後，發現居然瞬間移動到羅煞村西南方出口樓梯那裡，敵人除了軍團鐵衛之外，還有軍團劍兵、法師、術者與道士共同登場亮相，但是對付起來並不困難，只是得重走螺旋道路以便回到金光洞所在。經過太乙真人的精心巧手之後，哪吒果然高興地活蹦亂跳，雲刃心於是邀請哪吒加入東征伐紂的行列當中。


必須重走一次曲折山路才可以回到金光洞所在

第4章 勇闖五關斬萬將

接著地圖畫面會出現在眼前，必須將所有三大關卡的相關劇情完成之後，劇情才會繼續推進。這五大關卡其實並沒有什麼特定選擇順序存在，但筆者為了方便解說，接下來將會依照順時鐘方向來進行解說。

穿雲關

雲刃心才剛剛抵達沒多久，就感覺渾身不自在；一行人沿著道路向北，跟施雨交談後，得知整個區域恰好遭逢瘟疫橫行。在前方不遠的三叉路口，會碰到一群暴民展開襲擊，在主要道路途中，會再跟一群身穿黑衣的蒙面敵人發生衝突，將其打敗後，發現他們原本都是城內差役，才驚覺這裡早已被朝歌人馬強佔。雲刃心苦口婆心勸告赤龍與赤虎，不要再做這種傷天害理的事情後，一行人還會再跟另外一群屍蝠展開交鋒，接著到接近城門前方之處，會再跟高等槍兵、高等衛兵、高等重劍兵等敵人直接開打。


左側那群是被迫卸下差役職務的現任逃兵

由於穿雲關守衛不肯輕易放行，只好按照城門前方徘徊的常壽所言，尋求果佬幫助；這時玩家必須順著主要道路回頭移動，經過一段距離後，便會看到右側大樹底下站著果佬身影，可是果佬卻提出代他收集蝙蝠血的這項請求。

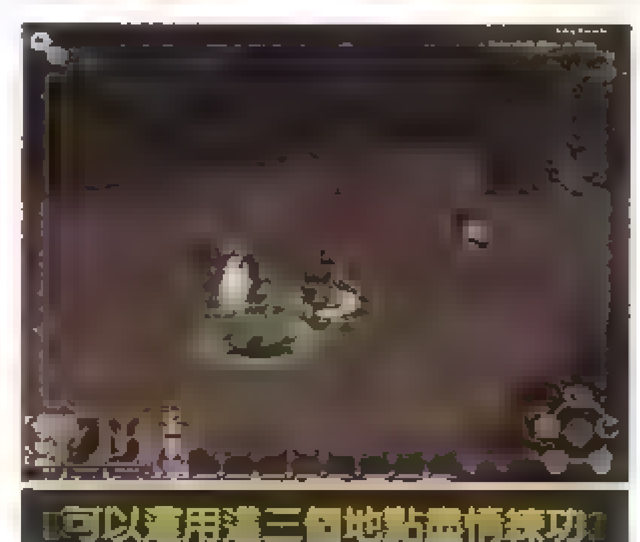

站在大樹底下的妖民就是果佬本人

依照果佬指示前往城門最右側的大樹，會發現有一群冥蝠聚集在這，將所有冥蝠解決後，龍吉卻因意外一刺，開始身體不適。先回到果佬面前報告任務完成，接著重回城門所在以便進城尋醫（城門前方會再度遇到敵人攻擊），在羅興的帶領之下，便可順利抵達城裡。

從準備出城的朱老伯口中得知，薛大夫可能尚未離開，便直接朝著西北移動，但在還沒斬除瘟疫根源之前，經過下圖所示的三個地點時，會有腐屍（幼童、成男、成女、老人）主動展開攻擊，不妨利用這裡大幅提升經驗點數。






可以運用這三個地點盡情練功


這棟燈火通明的房屋就是薛大夫之藥鋪

找到門口旁邊掛著藥舖招牌的房屋後，不要急著入內求見，先到有兩道樓梯的南方區域那邊，因為楊戩會跟商朝士大夫楊任發生過場劇情，然後再來藥舖拜訪薛大夫，以便得知龍吉中了只會讓仙人昏昏沉沉的神仙迷蹤植毒。兩人無計之餘，只好瞞著龍吉，利用童子尿這帖藥方進行治療工作。

一行人離開藥舖繼續打聽情報的同時，看到一名妖族小孩走上左側樓梯，於是一邊解決腐屍一邊以倒U形方式前進，最後在一棟沒有亮光的屋子裡找到小孩，並阻止小孩傷害謝聞，但謝聞跟大家解釋，這幾天要不是多虧妖族小孩細心照顧，也恐怕早就已經命喪黃泉，並表示城東客棧偶爾會有妖族聚集在那。

為了弄清楚事情的真相，一行人在遭遇兩批腐屍襲擊後來到城東所在，然後在角落一棟房屋中找到妖族一家，原來剛剛那名小孩就是馬吉雄的兒子～，聽。經過寒暄之後，雲刃心麻煩馬吉雄代為打聽瘟疫情報，當一行人走到屋外廣場之際，大宅院內突然發出奇怪的聲音，前往察看之後，發現原來是陸壓正在跟腐屍賭博，經過一番折騰，陸壓自願加入冒險行列，在離開大宅院時，還順便透露曾在城門東側遇上行跡可疑的武夫。

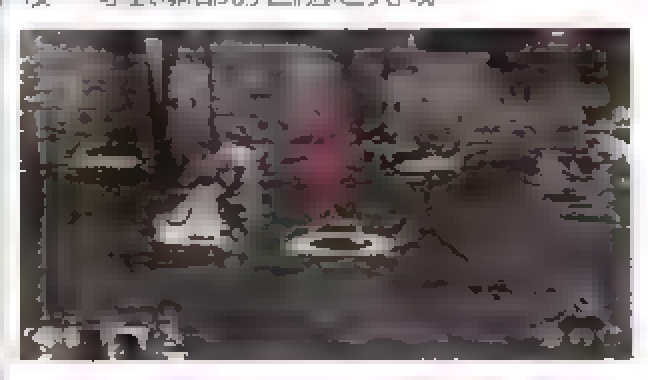

三人行經大宅院圍牆時會聽到陸壓發出之吆喝聲

以逆時鐘方向回到城門所在後，如陸壓所言，在其中一棟房屋前方找到身穿靛藍盔甲的趙將軍，除了得知城中七座新建還魂鐘有人暗中操作外，馬吉雄也趕來通報有名法師在城西祭壇進行作法。這時前往如圖所示的城西祭壇，就會發生將法師逮個正著的過場劇情。接著在法師的帶領下直闖萬人塚，至於罪魁禍首陳庚，則站在後方等待大家上門，於是雙方便開打了起來；建議將攻擊主力放在陳庚身上，解決他同時便會在其身上搜到破鐘鎚。

現在進行還魂鐘的破壞工作：它們分別位於城西（萬人塚右方）、城西北（藥舖上方）、城南（趙宅右方）、城東（馬宅左方）、城東北（陸宅上方）與城北（大殿左右兩方各一座），一行人將會看到大殿廣場出現一道強大氣牆，接著馬吉雄特地跑來提到關於瘟瘴陣之事，於是龍吉當場提議尋求楊任的大力幫忙。經過雙方「理性溝通」後，雲刃心順利突破楊任的防並獲得首肯，陸壓便帶著楊任前往青峰山南極仙翁那裡恢復雙眼視力與學習法術。


這就是雲刃心需要著手破壞的第一座還魂鐘

雲刃心等人重回瘟瘴陣尋找破陣方法，可惜情況依舊沒有改變，只好先行返回客棧等待兩人歸來，結果陸壓與楊任早就已經搶先一步抵達，在楊任的五火神焰扇的輔助之下，一行人不但順利破解瘟瘴陣，在大殿前方也找到呂岳本人，最終戰鬥隨即展開。呂岳除了會率領腐屍上陣外，還有瘟煌怨與骷髏兵，全部清場完畢後，穿雲關部份也隨之完成。



汜水關

前方不遠處有塊綠洲，當移動到那裡時，會跟朝歌特使團（有軍團劍兵、軍團槍兵、副團長等）展開戰鬥，經過「好言相勸」後，得知武成王黃飛虎大難當前，於是一行人趕緊朝北方而去，在接近綠洲聚落之際會遭遇另外一批敵人。


這名特使團副團長可不是看著不會打喔！

朝住路偏正北方的方向望去，城門就在小路盡頭，可是走到中央附近時，就會看到黃飛虎正被敵人追殺，雲刃心們然拔刀相助，為了救出即將被處死的哥哥，黃飛虎才會冒險出城尋求援助，還说只要把通關令牌交給外城西北方民房前面的啞巴老人，獲得通報消息的吳謙就會放心出來與大家碰頭。

準備入關之際雖然遭到衛兵盤問，但對方在看到通關令牌後，就直接放行了事，前往如下圖所示的那棟民房前面，就會觸發啞巴老人離去與吳謙率兵現身的過場劇情，並且道出徐榮已經下達斬首黃飛虎之命令，臨行前還將男女各兩套的衛兵制服交到雲刃心手上。


站在門口前方的這名綠衣婦人就是啞巴老人本尊

即使吳謙再三交待要更換衣服，但事實上只是差在是否會在外城遇到敵人來襲，進入中央廣場後的過場劇情，都是徐榮與余化發覺不太對勁，便命令手下朝著雲刃心一行人攻擊，這時得在限時一分半的時間內打倒一定數目的敵人，或是等到時間到後自動展開過場劇情。

黃飛虎顯然對於吳謙的知恩圖報感動不已，不過現在最重要的事情還是先將所有敵人殲滅；想要順利過關的話，絕對要跟著黃飛虎共同行動，因為只要他掛掉，等於宣告任務失敗，最好採取各個擊破方式來對付徐榮與余化。

黃飛虎加入雲刃心行列後，哪吒歸來表示西岐軍隊已經快要抵達此處，但城裡老百姓卻又表示殘存敵軍仍暗中伺機而動，這時會有對話分岐選擇，如果直接離開汜水關的話，只要一來到城門便會遇到徐榮與余化展開前後夾擊的困獸戰鬥；在此建議最好先把站在城門附近的徐榮先行擊倒。如果決定掃蕩敵軍餘孽的話，只要先到外城西北方跟小狗子打聽情報，通過中央廣場抵達內城，再一直朝西方移動，就會在途中發生殷商士兵的落跑過場劇情，接著到西北方大牢處先將余化一行人全數解決，最後再把埋伏城門的徐榮一行人送上西天。


滑鼠指標所指位置就是大牢的正確位置

無論選擇那項對話分岐，當一行人來到沙漠區域時，會碰到白虎來襲的過場劇情，擊倒她之後再尾隨到一座破廟裡，原來這裡就是祭祀女媧之古廟！此時女媧現身，並意有所指地表示一切謎團即將解開，汜水關部份也到此結束。


女媧跟雲刃心一行人表示謎團即將很快解開

界牌關

開始會位於界牌關的西南方，朝著東北方移動，會在途中發生鄧嬋玉被土行孫窮追不捨的過場劇情，在取得戰鬥勝利後，會發現鄧嬋玉的父親居然是殷商將軍！不過她還是決定加入雲刃心的行列。進入城後與楊戩討論，決定還是先打聽情報後再決定行動較佳

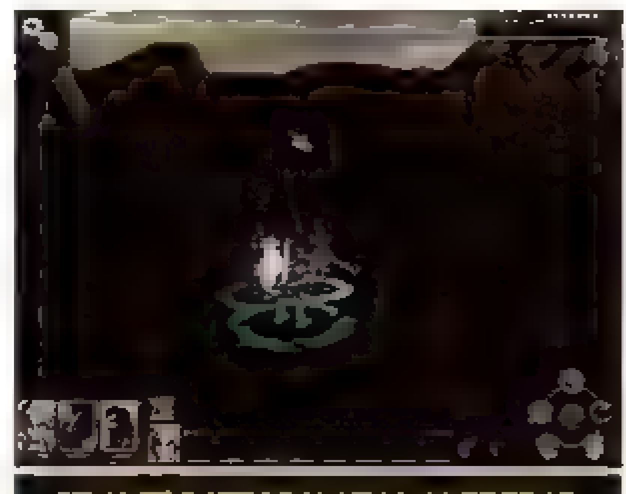
此時依照小鄭（順著主要道路走到兵器鋪左側圍牆）、游老伯（繼續直行至底層最北方房屋前方）、張五哥（返回城門左轉至總兵府方向，爬上北方那道長長樓梯並且經過一顆枯樹，最後抵達轉角盡頭那棟房屋前方）的順序來交談，再離開城中前往如圖所示的東方荒野，就會觸發骷髏兵將領率領骷髏兵來襲的劇情戰鬥







可以在三個地點分別找到小鄭、游老伯與張五哥



眼前看似平靜的這塊荒野即將發生戰鬥

判斷此處應該是誅仙陣後，一行人開始冷嘲熱諷，激得徐蓋帶著大批手下現身應戰。這場戰鬥除了要將所有敵人除掉之外，目標在於得破壞誅、絕、戮、陷四大仙劍，之後會獲得四塊特殊金屬碎片。眼見苗頭不對的徐蓋趕緊拔腿朝著城裡方向溜走，偏偏此時土行孫又前來湊上一腳，苦勸無效之下只有開打了事。這回土行孫更加皮厚，且又多了石精與融岩精，但仍不免敗戰之運。土行孫鬧完場子之後，便又落荒而逃，經過城門外頭房舍時，會有一批骷髏兵意欲阻擾。



別忘記要破壞位於角落的四大仙劍

特殊金屬碎片的真正用途是什麼呢？其實前往甲衣鋪與兵器鋪所在的房屋後方角落跟王鐵匠交談，他便會將它們合成一把入神劍並送給雲刃心，如果先前因為四不像事件取得特殊金屬碎片的話，則會整合成乾坤圈送給雲刃心



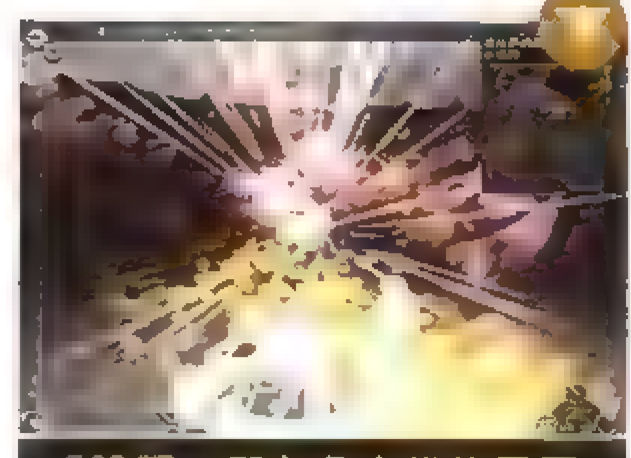
王鐵匠躲在人煙稀少的房屋後方

到總兵府門口後，這邊可是會有一大群敵人埋伏於此喔！可是也是賺取大量經驗點數的絕佳機會，而且要解決一定數目之後，才會觸發徐蓋登場講話的過場劇情，最後會面對單挑與否的對話分歧。無論選擇是否與徐蓋進行對決動作（只會影響到徐蓋登錄封神榜與否），接著下來的過場劇情，都會是哪吒跑來報告說「山關總兵鄧九公的前鋒部隊即將抵達城外，在鄧嬋玉提議用調兵虎符整合當地士兵的建議之下，雲刃心重新朝著總兵府方向前進。不過土行孫早就搶先一步將調兵虎符握在手中，於是這回得要單獨對付所有敵人。



想堵我？門都沒有！吃我一記必殺技吧！

取得調兵虎符之後，成功掌控當地部隊，隨後雲刃心依劇情發展與鄧九公展開對決，使得鄧九公輸得心服口服，再加上鄧嬋玉出現眼前之故，他決定加入西岐陣營。就在這時，不肯死心的土行孫又跑來湊上一腳，並試圖要扭轉不利的情勢，不過經雷震子所謂的業務機密之勸說下，土行孫總算暫時放下身段，決定加入一行人當中，界牌關任務便宣告完成。



「說服」鄧九公之後的雲刃心解放了界牌關



潼關

黃飛虎（若在進行本關前尚未前往汜水關，那麼會改由楊戩進行解說）會表示駐守這裡的將領余化龍力大無窮且天性好鬥，雲刃心當下認為這個「強處」可以好好利用。朝著競技場方向推進，也就是迷你地圖中央的那個圓形輪廓所在；守衛先是告訴一行人今天沒有對外開放，接著又拜託將喜媚小姐親筆信函送到位於東邊（守衛對話寫成西邊乃是筆誤）街上的新月樓之玉瓊小姐手中。



只要向前走到指標所在位置即可接下送信任務

轉身返回街上後先在路口處左轉，再沿路走到盡頭左側的房屋前方，就會觸發過場劇情，途中將會跟馬大少因為一言不合之緣故，與其手下展開激烈戰鬥（走到城西的王巴面前同樣會有類似戰鬥發生）



這裡就是雲刃心與馬大少發生衝突的第一現場

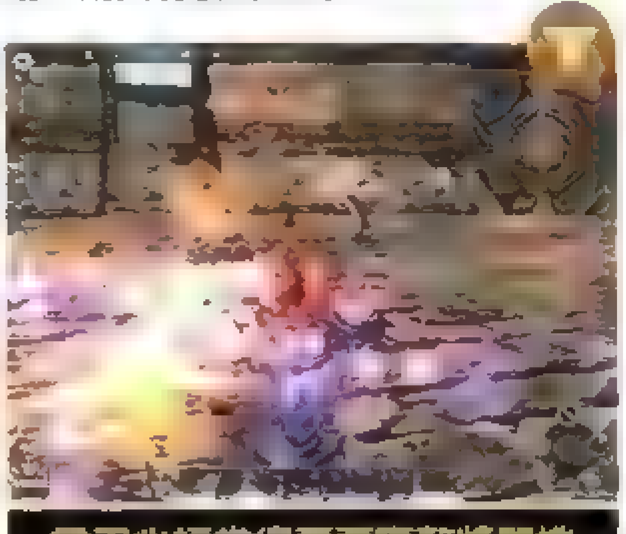
得知胡喜媚目前安好的玉瓊，總算是稍微寬心一些，甚至告訴雲刃心，都是余化龍揚言要把全關妖族女性賣給奴隸販子之故，胡喜媚才會現身且自願被官差捉走。瞭解整個來龍去脈後，雲刃心設法混在群眾當中以便進入競技場，可是人算不如天算，就在麻煩守衛帶領眾人進去之前，妖族青年試圖藉機逃走的事件卻打亂原有盤算。即使這群敵人不會很難對付，但在取得勝利後，會遭到另一批敵人給團團包圍，雲刃心出乎意料之外地決定投降。



身穿紫色衣裳之妖女就是守衛口中的玉瓊小姐

被迫無奈待在牢房的哪吒、龍吉與雷震子之抱怨聲可以說是從不間斷，可是楊戩似乎早就察覺雲刃心中已有主意；此時一名軍官又剛好前來下達將軍戰帖，於是成為哪吒洩憤的對象，使得眾人展開殺進競技場的行動。抵達競技場前會碰到兩場戰鬥，是賺取經驗點數的大好機會

在競技場主持人的介紹下，雲刃心一行人先遭遇到以高等系列為首（槍兵、劍兵、重劍兵、弓兵、鐵衛、闇法師）的敵人先鋒，在發生過場劇情之後，會跟闇法師率領的骷髏兵與冰魔直接開打，最後余化龍跟雲刃心交談過後，兩人便展開單挑。



雲刃心經常得要面臨敵將單挑的驚險場面

戰勝之後，不願認輸的余化龍趁著空檔逃往北方出口，眾人在闇法師與冰魔包圍之下，再度跟余化龍展開激烈戰鬥，小心不要被冰魔包圍住。胡喜媚果然不愧為潼關第一美人，除了面貌姣好之外，美言功力更是超級一流，說得想反駁其言語的龍吉啞口無言，她也決定加入雲刃心行列以便共同對抗紂王。

臨潼關

來到雙叉路口時會發生過場劇情，得按照雷震子所言選擇左方，因為選擇右方的話只會遭遇一般敵人。移動一段距離後會看到申公豹站在路上，他會勸告雲刃心最好繞路而行，但是不需照辦，否則就不會觸發前方刀客與雙刀客暗中埋伏並且展開突擊的過場戰鬥，其中雙刀客一定得要利用法術才能夠給予傷害。



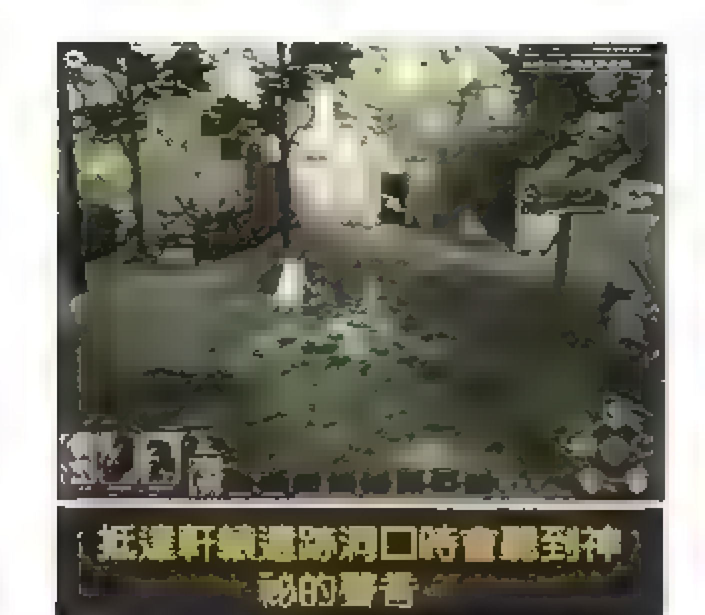
選擇左方道路才能夠讓劇情順利進行

將第一波敵人消滅後，會發生申公豹伸出援手的過場劇情，這回則需應付刀客與弩手的聯合出擊。從申公豹口中得知，這些死士乃是紂王搞的鬼，臨走之前甚至還把臨潼關通行證送給雲刃心。

順路抵達城門所在時，守衛看到通行證後便直接放行，再依照倒ㄩ型路線進入如圖所示的房屋裡頭，臥雲便會在巡邏到達之前將一行人藏好，然後得知原來他是姜子牙的舊屬之一。聽完雲刃心心中疑問後，臥雲表示軒轅遺跡位於城北郊外之處，這時只要朝著北方移動，就會找到通往軒轅遺跡的郊外道路，途中還會接連遇到兩次戰鬥。來到洞口時，雲刃心會感到好像有什麼聲音呼喚他，萬分不解之下只好返回城裡打探消息



臥雲將會幫助大家逃過殷軍逐戶搜查行動

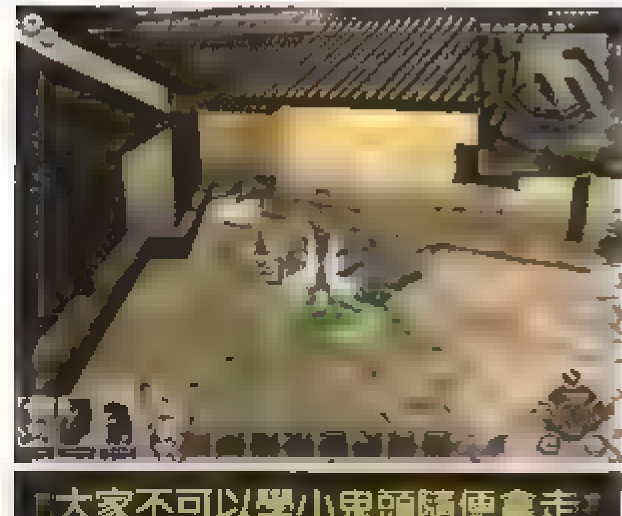


抵達軒轅遺跡洞口時會聽到神祕的警告

在城中道路與郊外道路的交界處有名小孩在此徘徊，男童表示城東的巫瘋老老是說自己是什麼軒轅族使者；前往城東道路盡頭的房屋內與跟巫瘋老攀談，結果巫瘋老反倒要求代為尋找天下無敵大手環回來！沿路來到城西道路盡頭之處，就會在角落找到偷走巫瘋老手環的小鬼頭，在勸說之下讓他乖乖交出東西。

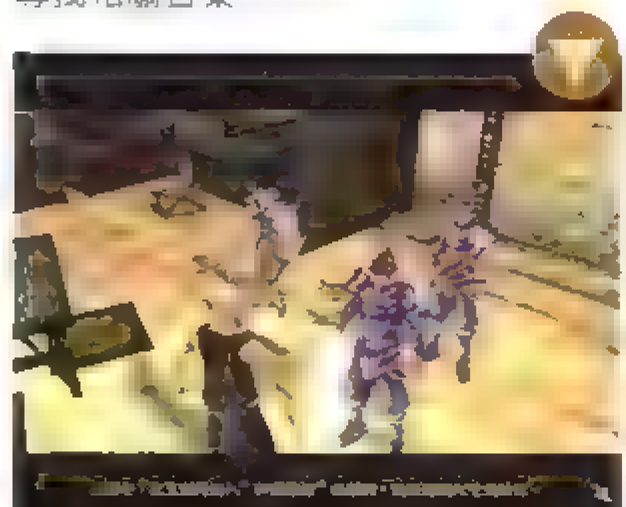


巫瘋老對於天下無敵大手環非常念念不忘



大家不可以學小鬼頭隨便拿走別人東西喔！

回到巫瘋老住家的雲刃心，表示對於手環有著某種奇怪感覺，確定雲刃心腰際確有龍紋之後的巫瘋老，方才透露長久以來他都在守護軒轅遺跡，還說前陣子有著另外一名心術不正的軒轅後裔意圖逼他說出入內之法，所以他才會開始裝瘋賣傻。依照剛剛走過的路線返回軒轅遺跡，由於唯有戴上軒轅聖環的軒轅族人才能夠進入其中，所以雲刃心只好將其他同伴留在洞外，自己隻身進入遺跡裡頭尋找相關答案。



從軒轅祭師傳人手中接過等同遺跡鑰匙的軒轅聖環

軒轅遺跡的地形構造並不複雜，但在拿取寶箱物品的同時，偶爾會有敵人來襲的可能，不妨將當做是提升經驗點數的額外獎勵吧！先移動到如圖所示的龍頭骨骸附近以觸發過場劇情，接著走到西側最上方柱子附近，才會跟著發生觀看牆上刻痕的過場劇情。此時申公豹便會利用先前的通行證，一路跟蹤雲刃心來到這裡，雖然雲刃心赫然得知原來當年乃是人仙兩族聯手肖滅軒轅族之故，才會刻意隱瞞真實歷史，但對於申公豹提出復興軒轅族之議則是多做保留。最後申公豹表示，雲刃心身上攜帶的封神榜就是一大神器之一，並告訴雲刃心唯有破解萬仙陣，才能夠成功拿下臨量關。

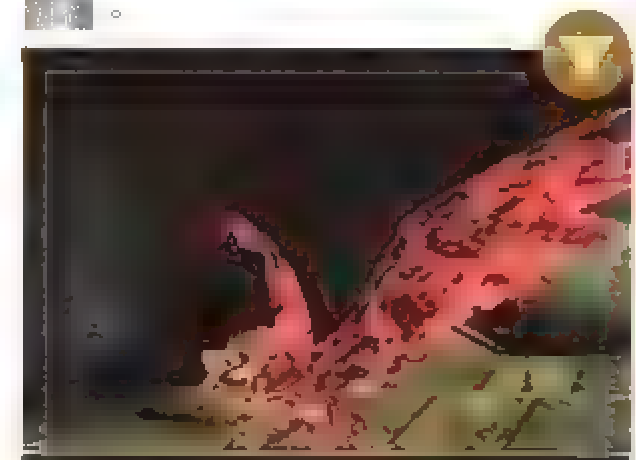


在這個區域會先後觸發兩段過場劇情



申公豹一族[illegible]將為自己帶來莫大後患

當雲刃心再度經過龍頭骨骸附近時，軒轅聖龍會請求雲刃心代為尋找自己的真元。此時爬上最北側那座平台上面碰觸光球，軒轅聖龍就會再度復活，並說出三大神器分別為封神榜、招妖幡、太極圖，一旦合併起來之後，就會具有毀天滅地的強大力[illegible]，最後還將六魂幡送給雲刃心當做[illegible]。



從沉睡中復活的軒轅聖龍告訴雲刃心不少情報

出洞的雲刃心還來不及多說些什麼，楊戩便表示剛才城內傳來廝殺與喊叫聲，於是決定趕回城內一探究竟，結果發現卞吉居然在城口將一群西歧先鋒部隊全數擊倒，雙方自然免不了是發生一場戰鬥。卞吉撂下在萬仙陣進行對決後便直接離去，這時不妨趁機進行採購再前往該處，因為在入口處將會再度跟那群死士展開激烈戰鬥



想以數量取勝的卞吉手下很快嚐到戰敗命運

卞吉表示，所謂萬仙陣根本就是建立在當年三族交戰的戰場上方，接著開打後的第一場戰鬥有著三分鐘時間限制，能解決多少敵人就盡量解決多少吧！因為唯有等到申公豹登場支援的過場劇情發生後，才可以真正擊倒這些討厭的傢伙，而且在勝利後，申公豹依然不忘再度提醒之前的那個提議。

第5章 進軍朝歌滅紂王

完成東征五大關卡的重任後，直接來到周武王大會天下各路諸侯的孟津一地，並會發生眾人之間互相調侃的過場劇情。先不要急著朝東方移動，因為兵器鋪老闆剛好就站在起點附近，而且位於東北方的第一棟房屋那裡還有甲衣鋪；添購完畢最新裝備後，朝著東方推進，便會在一處空地中央碰到散宜生，前來傳達周武王單獨召見雲刃心的過場劇情，接著會直接帶領眾人來到位於東方盡頭的一棟房屋前。



要把握機會好好採購一番

看見如下圖所示的兩根超大柱子吧！那裡就是通往閱兵台的唯一入口所在，在此之前建議前往最下方藥鋪補充物品，否則接下來會發生一連串的戰鬥。



路標所在位置就是通往北方閱兵台的入口

站在閱兵台入口處的散宜生將會帶著雲刃心前往閱兵台觀見周武王，周武王語中帶刺地表示，傳言指出雲刃心應該才是西岐正統主人，但雲刃心再三強調對權力毫無興趣之後，便草草告退。返回東方房屋的雲刃心發現眾人早已各自解散行事，此時申公豹卻現身提醒周武王疑忌日深，警告今天晚上應該會有事情發生！



分明是「天上掉下來的禮物」最佳寫照！



申公豹這番言語可以說是局外者清

果然不久之後，楊戩便跑來表示附近潛伏不少敵軍，並在鄧嬋玉返回之際，決定共同攜手擊退他們。即使這場戰鬥並不困難，一旁還有少數友軍會參與擊退敵軍任務，可是最好還是不要過於掉以輕心為上，多多施展必殺技是最為省時省力的作戰策略。眾人在雲刃心取得首場勝利之後重新集結，且在過場劇情交待後，還得要繼續應戰下去，此時可換回原來選擇的兩名作戰同伴，然後在更多友軍的助攻之下，徹底執行清場動作。



衝入敵陣後馬上施展必殺技絕對能事半功倍

朝著閱兵台移動，雖然殷商軍兵長會在入口意圖阻擾雲刃心，但實際應戰情況跟前兩場戰鬥沒有太大差別，唯有看完勝利後的短暫過場對話，才能進入閱兵台區域裡頭，然後迎接到來的又是另外一場戰鬥。等到雲刃心跟周武王發生短暫過場對話後，敵軍的突襲行動會達到最高潮，除了將會面對數量龐大的敵人直接壓境之外，得特別小心宮廷祭師與闇法師，幸好在我方軍隊的強力支援下，對付起來應該不成問題才對。

解除敵襲危機的雲刃心還來不及跟周武王多說什麼，便在其要求下前往東側狹道區域進行摧毀敵軍陣地的任務，可是抵達該處後，散宜生突然表示要下令封閉這個通道以防再次遇襲，此話一出自然當場引來龍吉的強烈不滿，但雲刃心依然決定按照既定計劃行事。

朝著前方道路推進，便會遇到殷軍突然來襲，解決後才算是展開摧毀陣地任務。無需擔心會花太多時間在尋找正確陣地所在，因為遇到叉路出現眼前時，只要直接右轉過去，便會發生找到殷軍陣地的過場劇情，第二條叉路盡頭角落那處還會找到藥鋪老板。

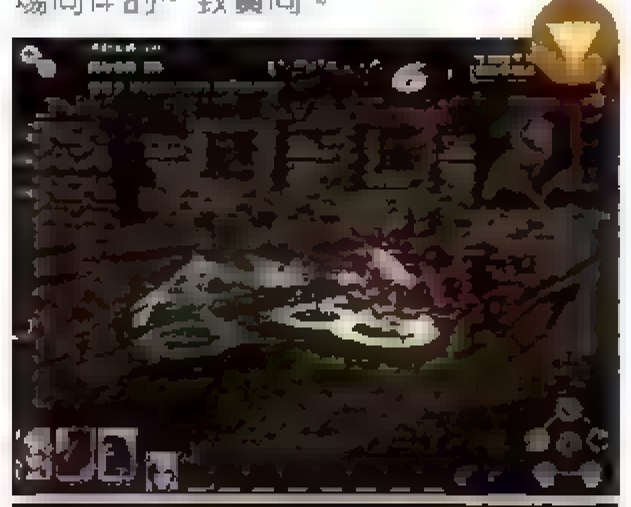


畫面左上角的山壁後方就是藥鋪老闆位置所在



通過這道牌坊之後就會發現北方遺跡蹤影

直搗四個殷軍陣地後，才會在抵達北方遺跡前方時遭遇殷破敗親自率兵登場的過場劇情。在對付之餘，記得留意老是在旁邊搗亂的宮廷祭司。就在一行人取得勝利之際，陸壓與楊任會建議雲刃心不能可不應該回去，因為他們發現周武王性情大變，跟雲刃心屢建奇功有密切關係，所以提[illegible]門以攻打朝歌之意見，很快獲得所有在場同伴的一致贊同。


這場戰鬥將會有大量敵軍試圖以數量取得優勢

來到朝歌郊外後向前移動，會觸發一行人紛紛有感而發的過場劇情，不要急著繼續進行攻城劇情，先朝著如圖所示的那棟位於東南方之棚子加以推進，雲刃心便會跟當年姬夫人的貼身丫環湘兒重逢，除了進一步瞭解當時的種種情勢為何之外，甚至驚覺妻子牙居然是自己的救命恩人！離開前記得順便取走放在一旁寶箱裡頭的烈炎劍。


屋內的婦人居然是當年姬夫人的貼身丫環湘兒

根據選擇逼近城門方向的不同，接下來的過場劇情將會有著若干程度的差異：如果當初選擇放過千年白玉菇的話，牠便會率領徒子徒孫出現在中央廣場左翼位置，在過場劇情觸發後便會在牠們幫忙之下展開首波攻防戰鬥；如果朝著中央廣場右翼位置前進，會遇到一群殷商降將表示願意加


擁有這群殷商生力軍，作戰起來更是如虎添翼


多多行善果然會有好報啊

入雲刃心一行人的作戰行列，如果直接朝著中央廣場中翼位置移動，便會在與朝歌將軍兵馬戰後直接開打了事。

無論選擇哪種逼近城門的方式，第一場戰鬥的敵人陣容皆不[illegible]以應付，來到城門前方會發生跟梅山七妖碰頭的過場劇情，只要小心那些六目戰牛的動向即可。

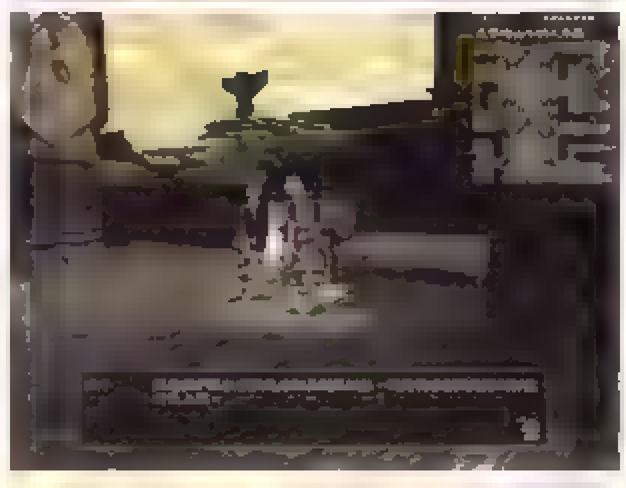

要是被六目戰牛撞個正著，可是會痛得哎哎叫囉

踏進朝歌外城的雲刃心，從郭晉口中得知姜子牙轉告暫緩攻進皇城，並說會在位於西北方藥鋪後方的空屋等待雲刃心到來，臨走前又表示已經派出探子，以便搜集梅山七妖的相關情報。在外城東側中央路口會發現第一名探子，朝著東方前進便會觸發跟袁洪碰個正著的過場劇情，不妨將主角的作戰重心擺在袁洪身上，其餘小兵交給兩名同伴解決即可。

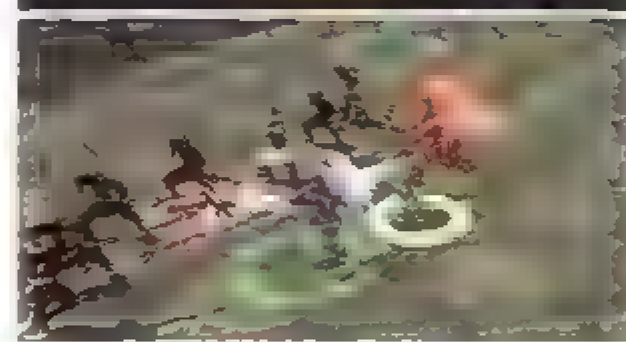
改往外城西側最下方路口移動，第二名探子會出現在此處，然後常昊會待在往西方過去的那棟倒口字房屋中央。來到外城東側的偏上方路口，就會碰到第三名探子並提供最新情報，吳龍站在前方廣場的中央下方位置，至於外城西側中央路口，就是第[illegible]站在前方藥鋪的左下方空地。








這些就是四名探子的正確出現位置所在



當雲刃心一行人抵達外城北側城門的時候，會觸發朱子真、金大升、戴禮聯合登場的過場劇情並直接開打，只要採取各個擊破方式，即可順利擊倒他們。依約前往如圖所示空屋（筆者註解：如果沒有進行遊戲更新動作的話，需要從大門右側移動過去，才能順利觸發過場劇情）的雲刃心，卻發現早就呈現冰冷狀態的郭晉屍體躺在地上。


只要走到游標指示位置即可觸發郭晉死亡的過場劇情

踏進朝歌內城的一行人，將會觸發彼此交換心得之過場劇情。先不要急著往前走，因為站在西側最下方宮殿門前的天仁，將會奉周武王之命前來通知最新戰況，並送給雲刃心白銀龍麟甲這件攻城掠地的戰果之一；至於站在東側廣場的精兵統領，則會在觸發過場劇情狀況之下加入我方作戰行列，並且跟前方的御林軍統領嗆聲後直接展開戰鬥，此時作戰重點僅需擺在龍鬚虎身上，取得勝利之後便直入上方九間殿所在。


這群部隊將會有助雲刃心殺進九間殿

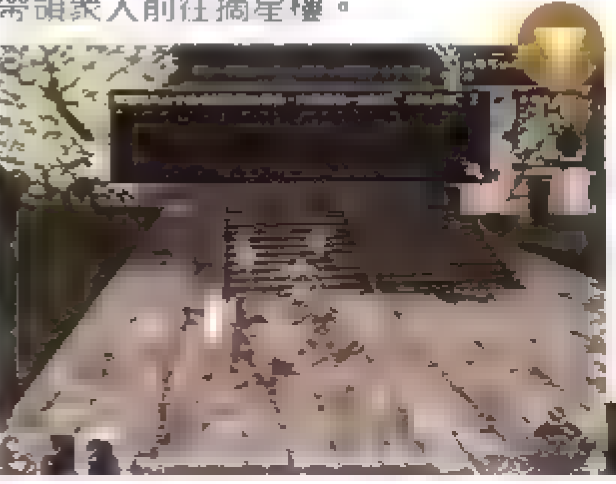
繼續向前推進，便會觸發過場劇情並跟羽翼仙展開決鬥，要小心黃巾力士會朝著主角突然補上一記。最後來到紂王與妲己面前，雙方免不了又是一陣口頭「禮尚往來」，不過這時依舊無法直接跟兩人戰鬥，所以還是先將眼前的敵人擊倒再說吧！


趕快解決眼前的蝦兵蟹將，以便追擊紂王與妲己

為了追捕「轉進」的紂王與妲己，從大殿前方一名身穿綠色衣裳的婢女口中得知蘭妃意欲會面的意外發展，這時朝著位於旁邊西側的壽仙宮移動過去，會從站在宮前廣場前方的蘭妃處獲得重要情報，她還要雲刃心前往捉拿正在珍寶閣趁火打劫的龐主事，因為唯有透過他才能夠進入摘星樓。


雲刃心將會從蘭妃處得知進入摘星樓的關鍵

先別急著前往珍寶閣所在，位於東側御花園裡的酒池肉林會有個支線事件可以觸發，選擇直接進入建築中央池中，好讓隊伍的女性同伴有著出風頭的機會，或是沿那條擺著不少寶箱的上方通道走到後方，跟女煉氣士進行交談，如此一來所有男性成員才會免於忘情煙的藥效影響，並在觸發過場劇情後與王貴人展開對決，不管選擇哪種解決方式，只要將王貴人擊斃便可達到勝利條件。接著來到位於壽仙宮上方的珍寶閣，龐主事便會在雲刃心的開口詢問下帶領眾人前往摘星樓。


酒池肉林究竟是長得什麼樣子呢？

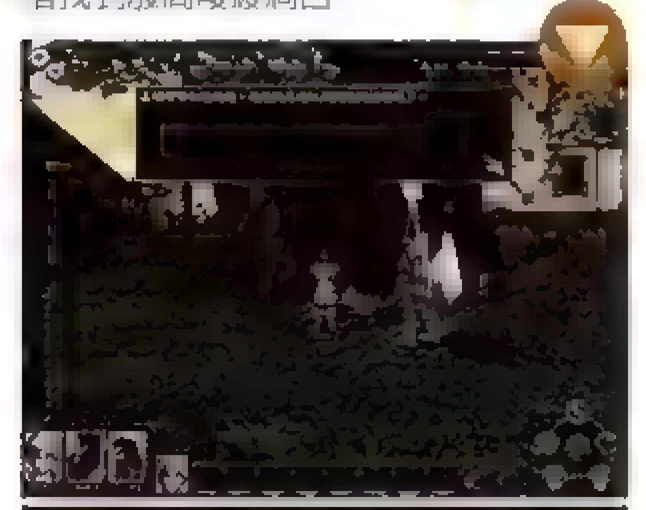
踏進摘星樓的雲刃心，將會首先面臨一場戰鬥，此時可別直接朝著紂王所在移動，因為在那道屏風後面可是藏著好康物品喔！最好先沿著兩側牆壁繞到那裡，以便取走它們。紂王似乎對於雲刃心殺進摘星樓一事毫不在意，沒有想到妲己卻在這時突然過河拆橋，紂王就在這種情況下被迫獨自跟一行人展開生死決戰！建議將作戰重心擺在紂王身上，其餘小兵交給兩名同伴解決。面對敗戰命運的紂王，只能在過場劇情觸發之後選擇自焚一途。


終於能給沉迷女色的紂王不少顏色瞧瞧

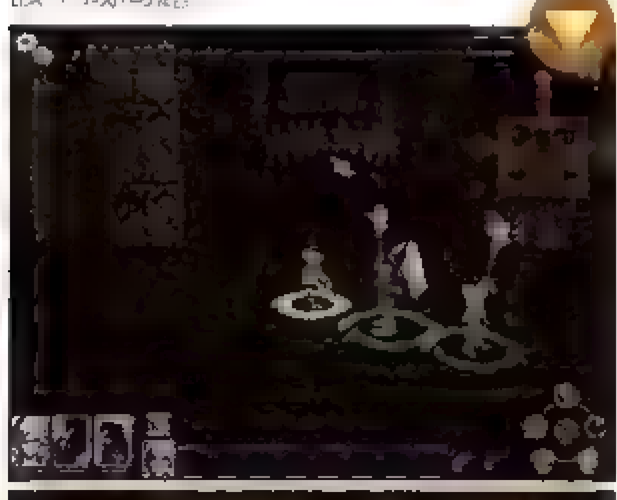
準備離開摘星樓時，將會再度遭遇敵人戰鬥，外頭同樣有敵人等待，不過都不難對付就是。在戰勝後朝著南方走去，便會發生黃飛虎聽見蠆盆傳來聲音的過場劇情，進入其中的雲刃心，則會很快面臨賈氏率領腐屍與骷髏襲擊過來之劇情戰鬥，同樣把作戰重心擺在賈氏身上。就在這時，黃飛虎會赫然發現賈氏就是自己的心愛娘子，為了避免她危害人間起見，決定共赴黃泉，失去同伴的雲刃心一行人，只有帶著無比的悲傷黯然離開此地。

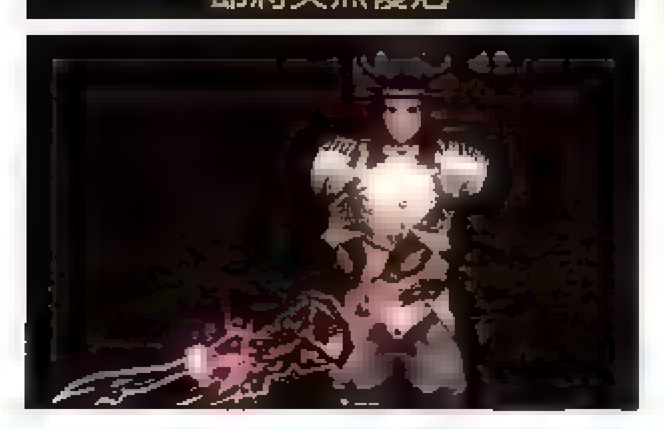

大樹的左後方就是發出怪聲之蠆盆入口位置

回到位於東側的御花園所在，正打算走進其中之際，便會發生申公豹現身的過場劇情，雙方會因為彼此理念不合之故，在一旁廣場直接開打起來，無法接受失敗下場的申公豹會因此當場發瘋。假如之前選擇放過青目道人的話，那麼此時他會出現在通往御花園的外頭入口，告知殷商陵寢洞口在什麼地方，可是就算之前選擇要回寶物的話，也不會導致無法進入洞口的憾事發生。此時記得順便要再進去酒池肉林，以解放那群受到紂王控制之狐妖，接著返回御花園後，便會在左下方角落找到殷商陵寢洞口。


殷商陵寢洞口其實並不難尋找

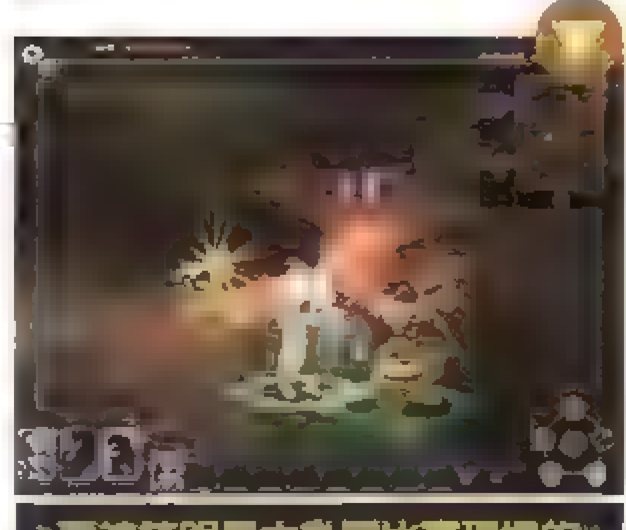
進入殷商陵寢後向前移動不久，會碰到饕餮獸突然來襲的過場戰鬥，然後會在更前方的廣場碰到以玄武為首的固定戰鬥。繼續向前的話，會在通道中途觸發金麒麟雕像復活的過場戰鬥。抵達前方第二個廣場時，妲己會在發生雙方叫囂過場劇情後，利用招妖幡召喚一群戰死頭目（魔家四將、趙公明、聞仲、龍鬚虎）出來，但以目前的等級來說應該不成問題。


故意擺在通道中央的那些雕像即將突然復活




特別留意這群頭目施展出來的法術攻擊

走到前方唯一通道中途會再觸發過場戰鬥，但這批精銳骷髏兵非常容易對付，最大重點還是在抵達最後一個超大廣場時，妲己會再度利用招妖幡召喚另外一群戰死頭目（東征五大關卡首領、梅山七妖、紂王），由於他們的體力與速度皆為上上之選，盡量不要讓他們圍攻主角，並隨時留意兩名同伴的體力狀況。


封神榜明星大亂鬥比賽現場的實況轉播畫面

妲己匆忙落跑之餘，居然粗心將招妖幡掉在現場，雲刃心不費吹灰之力地將其拾起，揣測是否妲己八成將什麼重要東西藏在這裡才會冒險前來，於是一行人便四處搜尋，果然在位於左上方的房間中發現簡陋牢房，雙方交談後，赫然驚覺眼前這名中年男子就是伯邑考本人！原來當年妲己沒有將他送上西天啊！


這座簡陋牢房就是伯邑考的住所

經過令人動容的父子相認後，再也沒有留在此地的必要，偏偏在返回超大廣場之際，恰好碰上因為剛才的戰鬥而甦醒的屍龍，只好先對付牠再說。屍龍可說是到目前為止實力最堅強的把關頭目，除了採用遠距離攻擊與施展法術之外，更要注意我方的體力是否已處於危險狀態。

取得最後勝利的一行人最後決定直接前往封神台一探究竟，但經由超大廣場北方出口回到御花園後，意外得知散宜生奉了周武王命令，前來奪取雲刃心性命！雖然伯邑考想要說服對方放棄，無奈軍令如山，依舊只有開打一途。由於西岐兵車的屬性全部以快速為主，因此要盡快勝利的話，就別吝於使用必殺技，但將全部敵人消滅後，過場劇情會變成對方人馬源源不絕而來，即使軒轅能力已覺醒的雲刃心亦無法抵擋，此時姜子牙施展傳送術，方才得以帶著一行人遠離戰場。


無奈之餘只能選擇勇敢迎戰西岐大軍一途

為了讓雲刃心瞭解所有事情的來龍去脈，姜子牙毫無保留地將自己所知事情全部說出，包括龍鬚虎其實是元始天尊埋在身邊的暗樁，並將他當年來到軒轅遺跡的前因後果與個人遭遇予以轉述，也把三大神器的真正用途告訴雲刃心。雲刃心對於元始天尊乃是幕後黑手感到半信半疑，不過姜子牙最後還是把決定權交到雲刃心手上，臨死之前更將全身功力（十五萬經驗點數）都傳給雲刃心！

來到軒轅遺跡入口之處的雲刃心一時之間理不出頭緒，只是淡淡地表示，一行人之能夠得救，都是拜驟然辭世的姜子牙所賜，但為了確定誰才是真正的正義之士，雲刃心決定直接返回崑崙山以便追根究底。

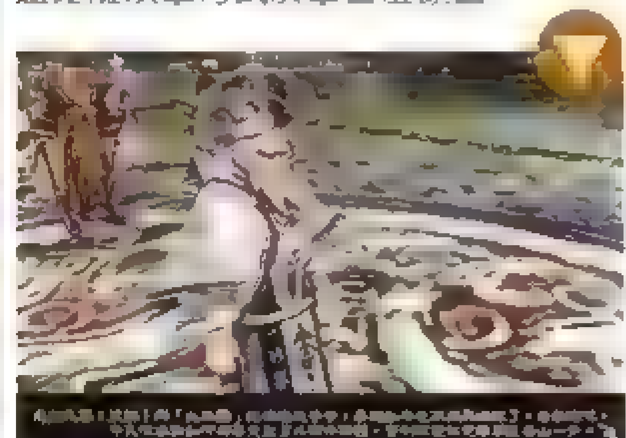
第6章 封神台的三難抉擇

開始雲刃心站在崑崙山的玉虛宮大門前方，先別急著進入，直接朝著右側那條通往破天亭的道路盡頭，會在那道綠色封印附近找到非常崇拜雲刃心的纓梅，還大方將天絲琉璃甲、天絲法袍（女）與天絲拂雲靴送給雲刃心使用。現在準備直搗玉虛宮大廳所在吧！

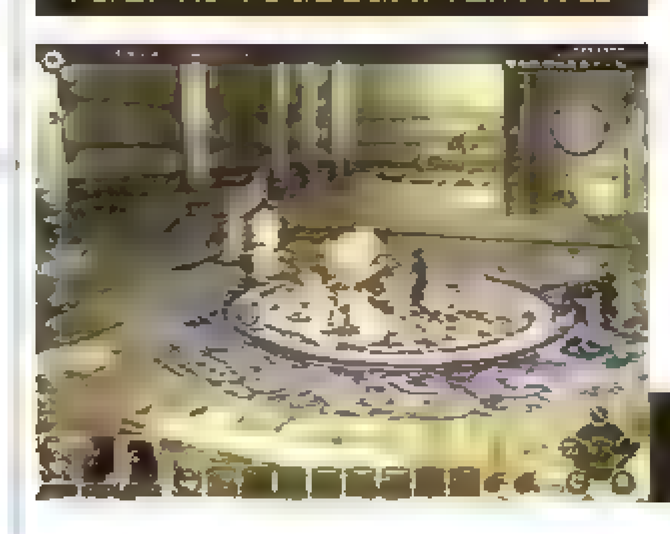


千萬不要錯過最後拿取物品的機會

紅袍散人先是歡迎雲刃心一行人歸來，接著雲刃心會跟站在前方不遠之處的元始天尊展開辯論，最後元始天尊承認太極圖的確在他手中，並且威脅雲刃心交出另外兩件神器，就算龍吉試圖圓場亦沒有用，於是元始天尊便當場命令崑崙十二仙執行搶奪任務！與崑崙十二仙的第一場戰鬥就地展開，由於紅袍散人與藍袍散人會干擾各個擊破黃成子、靈寶法師與赤精子的行動，建議最好利用必殺技先解決他們，再來利用遠距離攻擊方式反擊二位頭目。



元始天尊果真想要湊齊三件神器



為了阻止元始天尊野心，只好展開師徒內鬨

沿著原路離開玉虛宮後，在樓梯下方盡頭處跟太乙真人與文殊天尊碰面，雖然哪吒與太乙真人對這種結局頗感無奈，最後依舊免不了一戰。第二場戰鬥沒有太大改變，只是黑袍散人會代替紅袍散人出征罷了。回頭朝著玉虛宮左側方向移動，會在一旁的道路前方找到普賢真人與慈航道人，假如之前曾觸發告知道德天尊仙逝的過場劇情，就不會發生原本的第三場戰鬥，否則就得要將他們擊倒，再度回到試煉場裡，便會跟教導雲刃心五行法術的五名師父展開第四場戰鬥，這裡比較麻煩的地方，在於這些師父將會召喚五行精出來助陣，建議最好巧妙運用五行法術來加以因應為佳。



專心對付這兩位師父，其餘戰鬥就交給兩名同伴吧



五行精會是這場戰鬥的對手敵人

最後一場戰鬥將會在玉虛宮後方的巨神像區域展開，雖然雲刃心想盡辦法想要說服元始天尊，可惜元始天尊依然堅持己見，於是得要面對施展元神分身術的元始天尊之攻勢。等到將其中兩名幻影元始天尊擊倒後，會發生陸壓與楊任決定犧牲自己的壯烈過場劇情，如此一來，剩下的元始天尊就是如假包換之本尊，而且鳳凰、紅巾力士與紫巾力士將會加入最終決戰，但只要把牠們留給兩名同伴解決即可。元始天尊臨死之前，驚覺自己全然被權力與慾望矇蔽，並表示唯有帶著放在身上的太極圖，方能順利前往封神台，至於入口則是在五什麼之處的樣子。

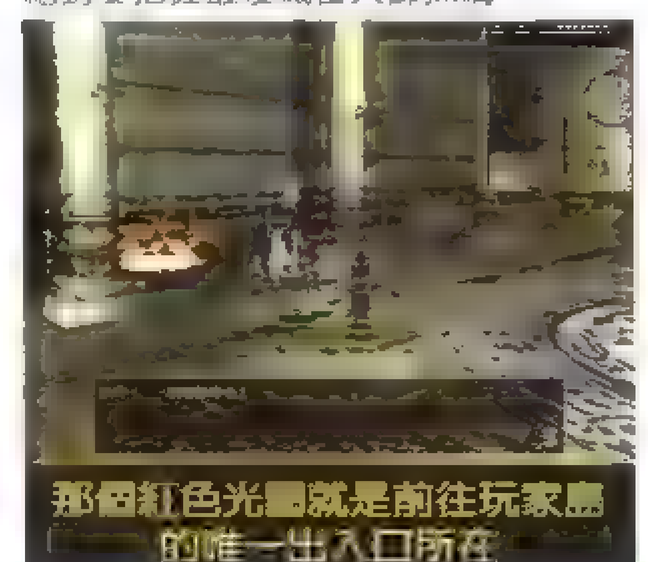


只要集中戰力在其中兩名幻影元始天尊身上即可



元始天尊總算真正明瞭自己已經鑄成無法挽回大錯

回到玉虛宮當中的一行人帶著沉重心情，特別是雲刃心根本不曉得應如何是好，可是胡喜媚、鄧嬋玉與龍吉卻又趁這空檔，先後朝雲刃心表達強烈喜歡之意。等到所有過場劇情結束後，趁著一行人尚未正式啟程前往封神台前，先到玩家島（根本就是土木金島嘛！）逛逛，其出入口所在剛好位於玉虛宮左側紅色光圈之處，站在東北方最右側的星羅棋佈會販賣不少武器、盔甲與道具，絕對要把握最後機會大肆採購。



那個紅色光圈就是前往玩家島的唯一出入口所在



趕快趁著這個最後機會把身上所有盤纏全部花光吧！

走到玉虛宮最上方時，會發生雲刃心利用太極圖打開通道的過場劇情，經過最後一次交談後，將開始最終的劇情。沿著唯一通道向前，會在其盡頭處觸發雲刃心與軒轅族大祭司虛像展開交談之過場劇情，對方也細心叮嚀著雲刃心各種相關注意事項，回到現實世界的雲刃心只要走到前方中央綠色台座面前，就會發生三大神器放入四周基座的過場劇情，瀟豹更會一道試圖影響雲刃心的最後決定為何。

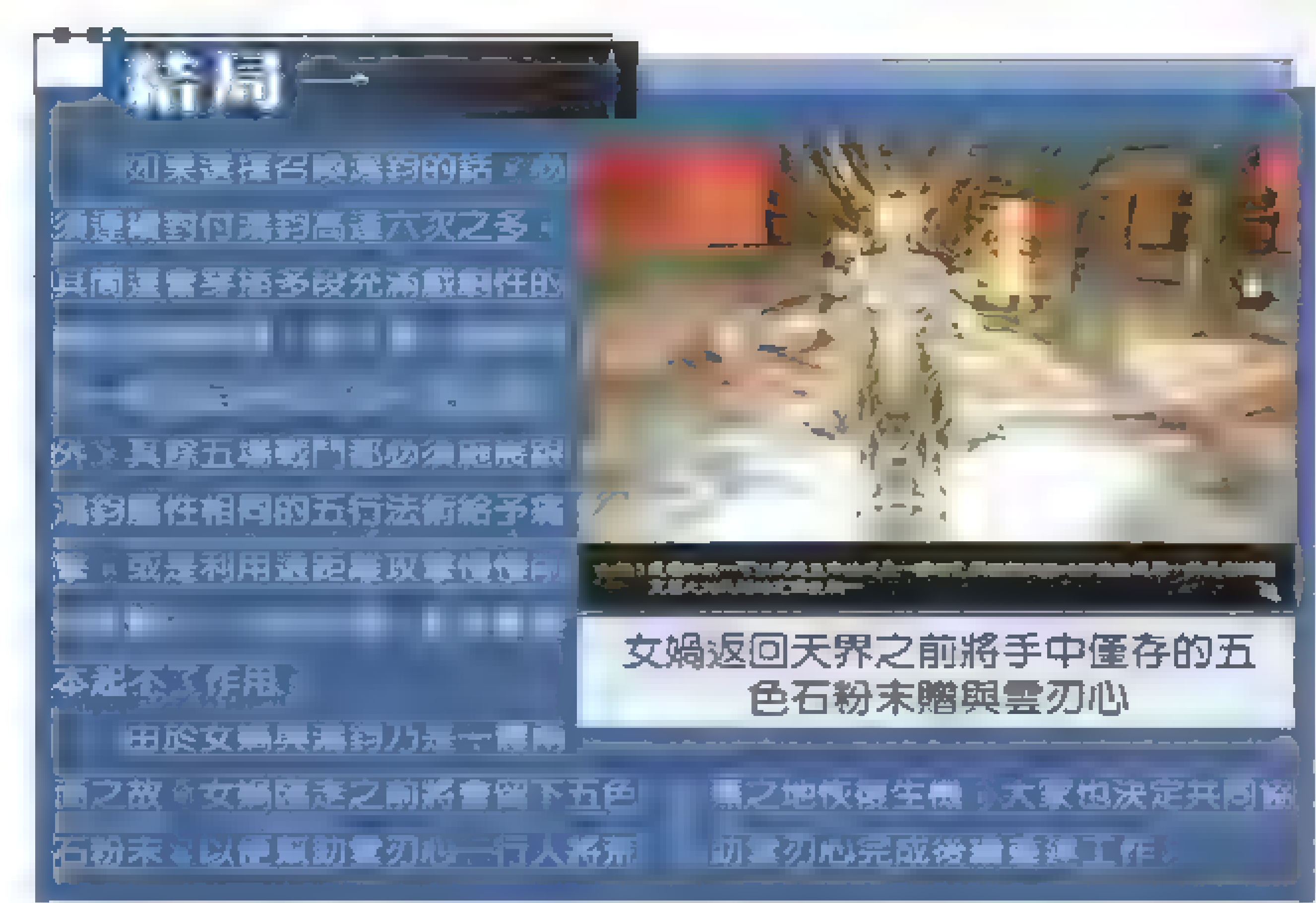


雲刃心順利找到封神台的正確位置

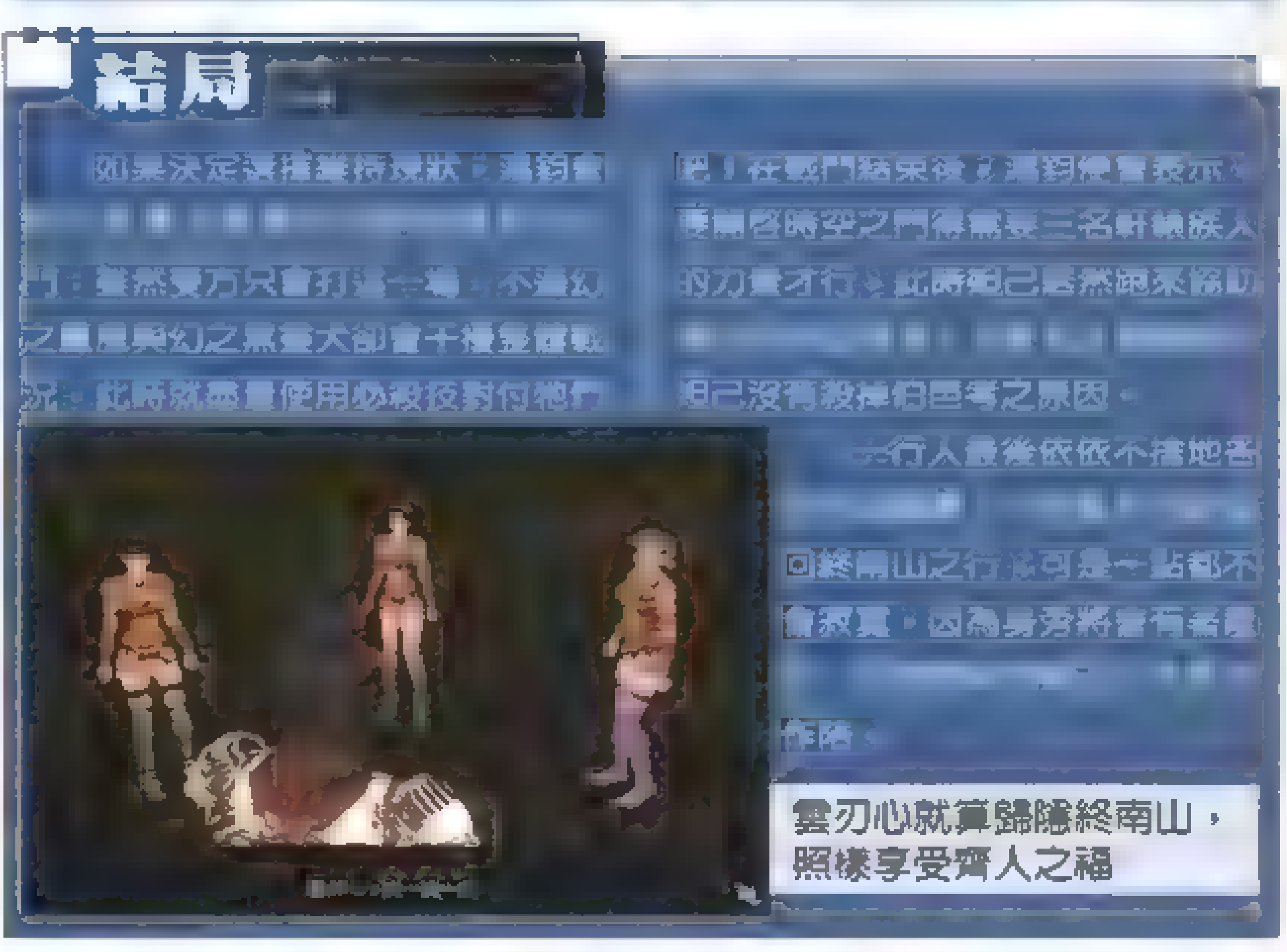


這個綠色台座就是進入最終劇情的重要關鍵

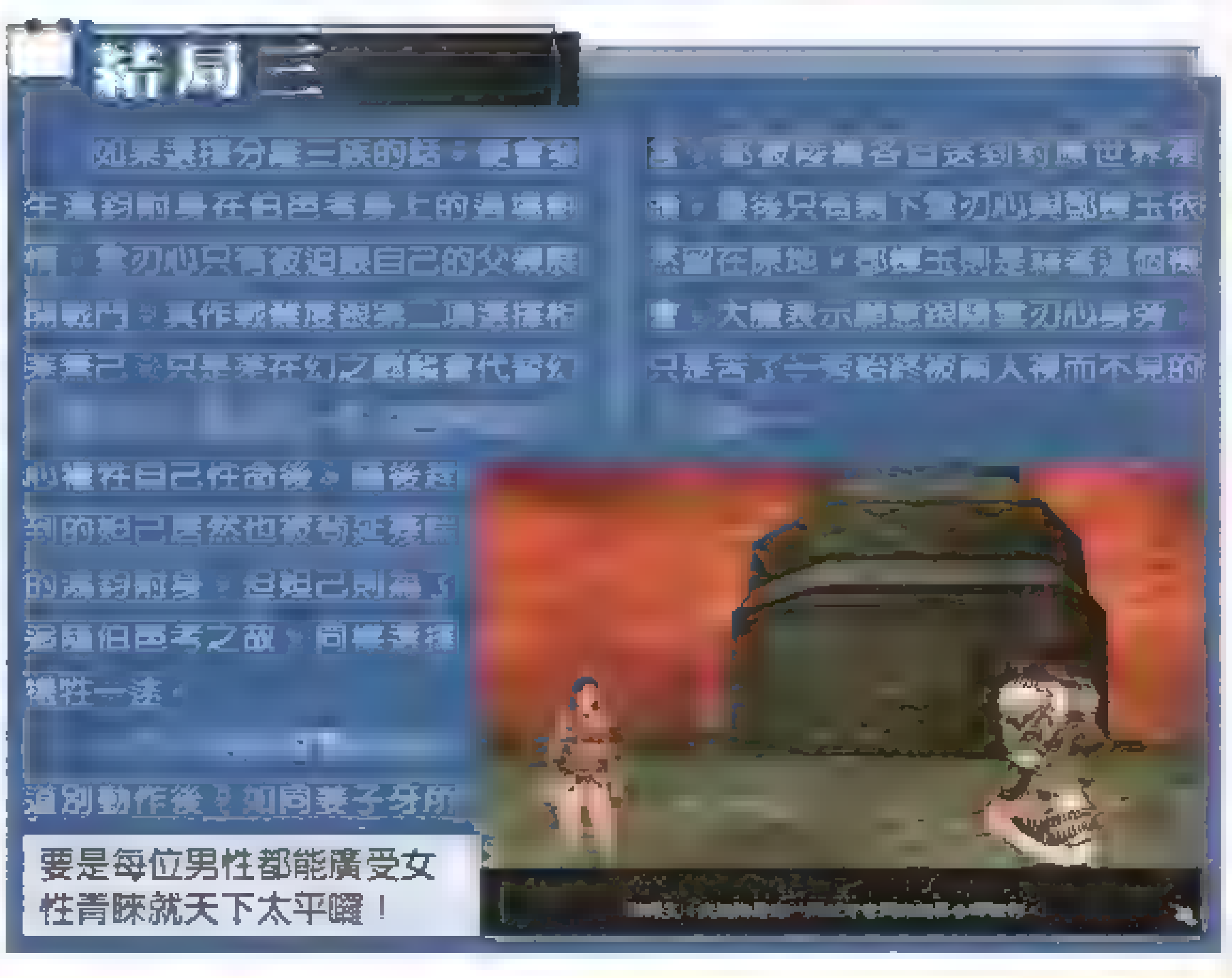
這裡出現的對話分歧分別代表著三種不同過程與結局，簡單來說，第一項選擇的作戰困難度最高，第二項選擇則算是幸福結局，至於第三項選擇則變成悲劇收場。



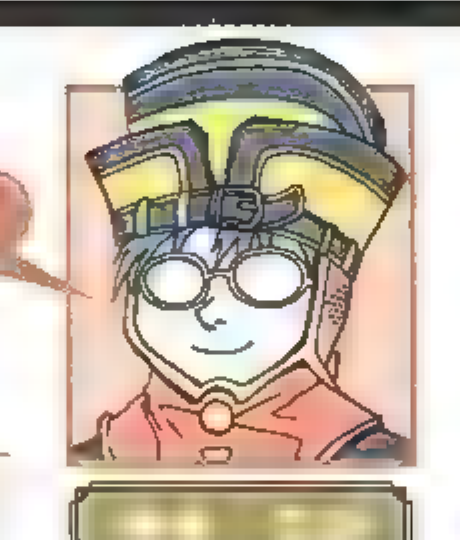
女媧返回天界之前將手中僅存的五色石粉末贈與雲刃心



雲刃心就算歸隱終南山，照樣享受齊人之福



要是每位男性都能廣受女性青睞就天下太平囉！

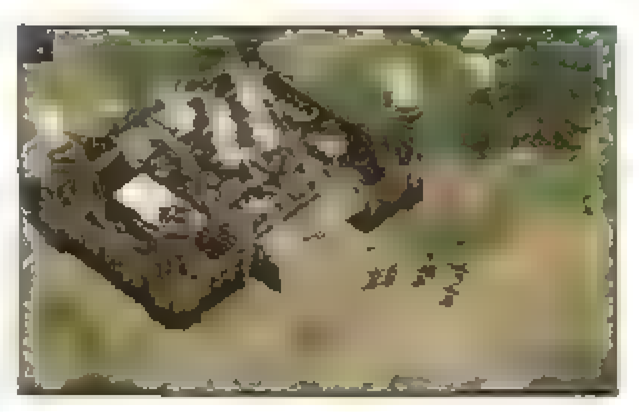


羅馬帝國復仇記

《羅馬帝國復仇記》為一款即時戰略遊戲，但玩家在遊戲中不用建設建築物，遊戲裡的建築物都是任務內定好的　雖然如此，玩家還是可以徵收兵種，不過徵收的數量也有金錢和農產的限制，讓遊戲的困難度增加了許多　另外遊戲裡除了主要的故事任務，也有額外的其他任務可以進行遊戲，在此每種關卡和任務都會詳細解說

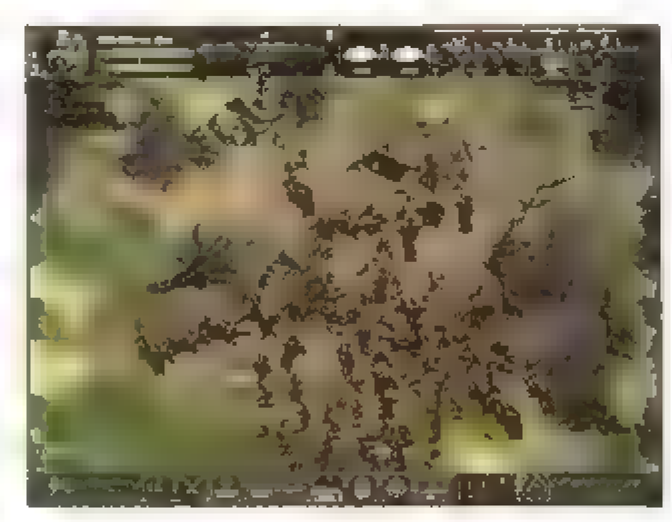
教學模式

由於《羅馬帝國復仇記》在控制和遊戲內容和其他即時戰略稍有不同，所以教學模式就變得相當重要。進入教學模式後，只能操縱一個原本是平民的英雄「拉瑞克斯」；開始教學模式時，附近的長老「哈瑟爾」會教玩家一些基本操縱的技巧，照著他的指示，他會要你先往右邊的石碑走過去，接著和更右邊的武器大師對話，如此一來就會拿到基本武器。按下空白鍵顯示地圖，點選在不遠處的巴瑞計亞要塞；點選要塞後，正下方有一個「製造1000個食物的驢子」，移動驢子往長老和玩家這邊移動，路途上會遇到敵軍的弓箭手隊，不用理他們。



當驢子到達玩家處後，在原本敵軍的地方會出現可以控制的戰斧士兵，讓戰斧士兵移動到巴瑞計亞要塞附近，不用靠太近，在外側按下士兵下面的選單「投石器」，讓投石器摧毀要塞，就會出現下一個任務。這時會出現另一隊騎兵隊可以操縱，點選騎兵隊，在拉瑞克斯身上按滑鼠右鍵跟隨，就可以一起移動，讓戰斧兵進入要塞佔領後，帶著騎兵隊殺光附近的敵軍。

此時哈爾瑟已經無法教你更多東西了，到達要塞附近上方的巴瑞計亞入口找尋「凱爾提爾」，和他對話後一起進入他的城市裡，接著就聽他的指示移動，先選擇競技場，聘請一個英雄，之後在巴瑞計亞左側的村莊裡，點選村莊後，下方會出現「補給」的指令，按下補給運送回巴瑞計亞即可。接著在凱爾提爾旁邊的井裡拿一些「神水」(點選右鍵即可)。



接下來就是實地戰鬥。凱爾提爾會要你殺死科巴斯亞上方的努那克，帶著凱爾提爾給你的部隊很容易就可以打敗他，殺了他之後拿取其掉落的物品(一個小包包)，這樣就可以拿到集中石會去交差，此時就可以控制城裡的建築物來進行徵兵或是升級等動作。因為是教學模式，敵人不會主動來攻擊你；要增加金錢和食物主要來源依靠村莊，當村莊的數量越多，金錢和食物的增加就越快，當然村莊裡的人數也可以增加，使用主堡的增加五名農民指令，在讓農民進入村莊即可，在金錢和食物增加之後，就是要增加你的實力了。

鐵匠工廠可以讓玩家研發各種不一樣的兵種，研發成功後就可以在軍營裡徵收該兵種，而競技場可以徵收英雄，當英雄等級越高，跟隨著他的士兵等級也會越高。在徵收兵種時，一定會發覺到人數上限的問題，這時可以利用酒館來增加人數的上限，人數的上限沒有最大限制，也就是可以無限增加，當然這都要消耗食物和金錢。徵收了不少部隊後，先往下方的石頭要塞和訓練營帳前進，難度不高，佔領石頭要塞和營帳後，點選主堡製造「運送1000金幣的驢子」，運送2000金幣放入石頭要塞，你的金錢增加速度就會變快許多，而在下方的條頓帳棚也不是大威脅，消滅他們後就可以放心許多。

按下空白鍵後，會發現地圖上有許多遺跡，這些遺跡裡都有不少寶物，可以讓英雄進入搜尋寶物，不過要小心進入後會讓英雄損失不少體力。當玩家消滅條頓帳棚之後，不要急著攻打左下的殖民地，因為它的勢力頗大，先徵收四到五名英雄，讓英雄帶著神水跟部隊一起前進，大約每名英雄攜帶30~40名士兵即可，到達殖民地門口後，先讓一些部隊製造投石車摧毀大門再一起前進，殺光敵人後佔領殖民地就會過關。



遊戲類型/即時戰略　研究製造所/ATARI　販賣流通所/英寶格

努曼提亞圍城戰

任務條件 [illegible]

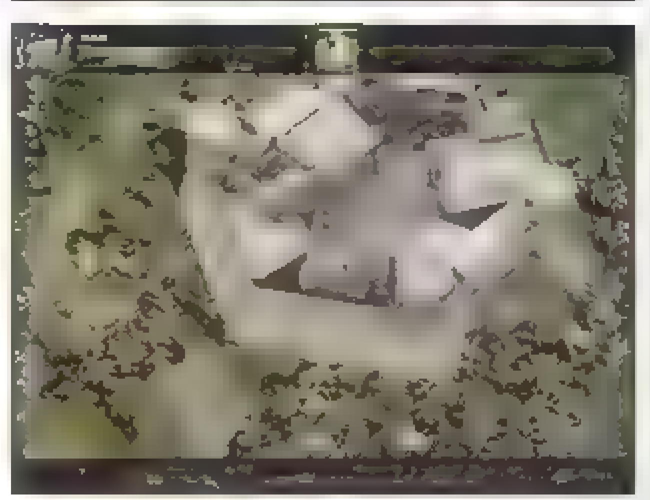
一開始就會有不少部隊往玩家所在的努曼提亞城衝過來，而且左下方的殖民地也被攻打；附近的殖民地在任務前半段一定守不住，所以只能眼看著他被攻打，而玩家的主要城堡會遭遇敵軍二次的攻擊。

抵擋了兩到三波的攻勢之後，馬上徵收部隊，不要吝嗇金錢和食物，任務初期配給的部隊大概會先死三分之一左右。在徵收部隊時，最好提昇軍營徵收兵種的速度，不過會花一些金幣，但是徵收的速度會變得非常快，這點相當重要，因為前半段玩家只有挨打的份而已。當玩家抵禦了一陣子後，派遣約三分之二的兵力往左下方前進，途中會經過一個要塞和村莊，佔領要塞後，派遣一些兵力進駐要塞；繼續往左下前進會到達村莊，攻下村莊後，附近的敵軍和傭兵會前來支援，不要和支援的敵軍做纏鬥，馬上進攻旁邊的石牆要塞，佔領後進駐要塞裡，敵軍就會知難而退。



這時玩家還是會被不斷的攻打，不過攻勢越來越弱了，因為佔領了要塞之後，敵軍的部隊就會開始減少，而且左右兩側遠方的要塞都可以佔領，除了雅典那前方附近的要塞不要理會之外，其他的要塞都佔領下來，這樣就可以增加玩家的實力。當玩家準備好後，帶領大軍前往雅典那，旁邊的要塞不成威脅，但是雅典那要塞裡的士兵多到數不完，並且還有少數祭司部隊在恢復他們的體力，所以一次可能無法攻下雅典那要塞，大約進攻二次就可以把雅典那要塞攻打下來。





奧斯卡圍城之戰

任務條件 [illegible]

這一關的難度也不算高，一開始玩家就擁有相當多的部隊，但還絕對不夠用，而且附近的要塞和殖民地都是敵軍佔領，任務前半段就會有不少敵軍來攻打玩家，不要和他們正面對戰，躲在城裡應戰，殺光之後也不要急著攻打附近的殖民地，打開地圖，仔細看地圖上有許多遺跡和巨石陣，在遺跡裡有相當多的寶物非常有用，有增加1200滴生命值的毛皮手套和攻擊力加60的集中石，先派英雄去遺跡裡拿這些寶物，損失體力後再逃回城裡補充體力即可。



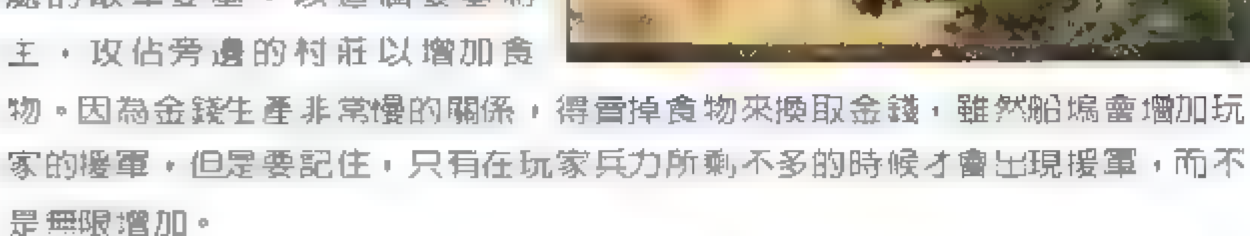
寶物拿得差不多後，往上佔領村莊，這樣暫時不會有缺糧的危機，佔領村莊後還是會讓敵人攻打，所以要留下一些部隊才行，因為金錢不多，但糧食頗多，所以最好變賣糧食來賺取金錢，這樣才能徵收更多的部隊。當部隊到一定的數量後(約3~4隊)，帶領隊伍攻打前方不遠處的巨石林，攻打下來後馬上點選奉獻食物，這樣就會讓玩家消耗食物的速度瞬間降下許多，當然可以變賣的糧食也就變多了。



這一關的敵人數量頗多，所以最好的進攻方法是攻打村莊，當玩家攻打村莊後，沒多久就會被攻打回來，這邊就要用點小技巧：如果攻打村莊時發現敵軍用騾子來偷運走糧食，就殺死他以免讓他運送糧食，若是沒有運送糧食，在玩家佔領村莊後就會擁有村莊的糧食，這時馬上把食物運走，再放棄該村莊，如此反覆的話可以消耗不少敵軍的糧食，大大增加自己的糧食，在經過一段時間後，由於敵軍的糧食短缺，這樣攻打就會變得容易許多。帶著五到六隊的隊伍，其中三隊攻打敵人主要城堡，其他隊伍攻打旁邊的村莊即可，佔領敵軍主要城堡後就會過關。



漢尼拔戰役 第一章



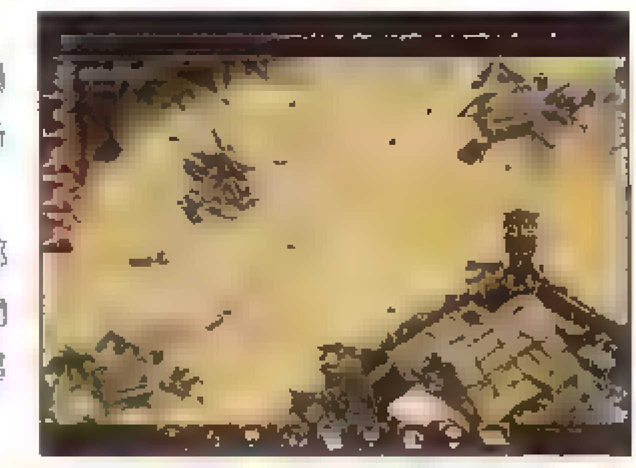
任務條件

公元前264年，迦太基是世界上最強大的勢力，控制了北非、薩丁尼亞、西西里等，商業路線遍佈整個地中海，但是羅馬帝國並不允許他的日益壯大，當然迦太基帝國也知道這點，進而拓展自己的勢力範圍影響羅馬帝國。

玩家的任務是佔領加地斯，而一開始則必須佔領船塢；任務一開始就直接佔領左下的船塢控制半島，此外必須避免船塢被敵軍佔領回去，因為當玩家佔領船塢後，如果兵力不足，只要運送金幣到船塢就可以得到援軍。

在船塢的右方有躲藏一個敵軍村莊，一定要先消滅他們，否則會不斷出現敵軍擾亂玩家佔領的船塢。船塢除了增加援軍之外，並不會增加金錢和食物，所以要佔領右方的村莊，補充食物後才前往上方不遠處的敵軍要塞，以這個要塞為主，攻佔旁邊的村莊以增加食物。因為金錢生產非常慢的關係，得賣掉食物來換取金錢，雖然船塢會增加玩家的援軍，但是要記住，只有在玩家兵力所剩不多的時候才會出現援軍，而不是無限增加。

佔領了村莊和要塞後，敵軍建造的投石車會前來攻擊，讓要塞造成極大的損傷，而更遠的村莊和要塞其實不用太過追求，因為就算玩家佔領後，還是馬上會被敵軍佔領回來；除了村莊以外，其他的要塞不要浪費太多兵力去佔領，這時應該直接擾亂加地斯門口的敵軍，把敵軍拉出來慢慢擊殺，雖然玩家會損失不少兵力，別忘了船塢的士兵會不斷的出現，所以要注意船塢的金幣數量，食物就不用太需求，因為出現的援軍都是上戰場去死的砲灰。在消耗一段時間後，加地斯的敵軍數量會開始減少，這時就可以殺進去佔領主堡過關了。



漢尼拔戰役 第二章



任務條件

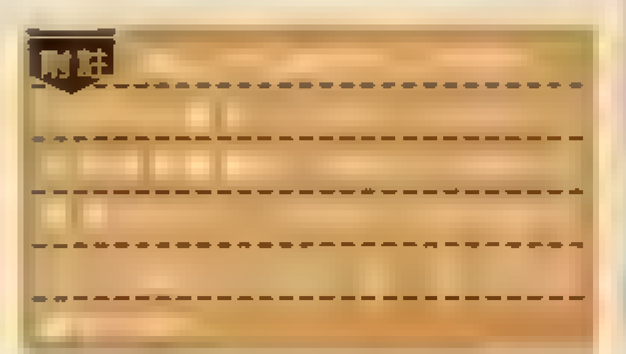


贏得上一場戰役之後，第二章要佔領謝爾曼迪卡，但是漢尼拔的軍隊明顯不足，這時也利用在這個區域的歐柏利亞軍隊，以金幣作為代價讓他們變成漢尼拔的同盟國。雖然歐柏利亞為同盟國，但是玩家無法控制他們。

在任務的前半段難度並不高，雖然玩家的部隊不多，但是只要跟著歐柏利亞的軍隊前進即可，不過歐柏利亞並不會主動攻擊謝爾曼迪卡的大本營。前半段先跟著歐柏利亞一起佔領殖民地，他的佔領速度相當快，沒多久就佔領了一大半的領地，這時玩家必須讓自己的部隊到謝爾曼迪卡的外圍城牆製造投石車以摧毀城牆的大門，歐柏利亞的軍隊才會主動殺進謝爾曼迪卡的主城，否則歐柏利亞的軍隊只是一直去送死。

在地圖下方的威爾拉要塞目前不用理會，只是附近有遺跡可以撿取寶物；玩家的實力是無法攻下威爾拉要塞的，當玩家一起和歐柏利亞的軍隊打下謝爾曼迪卡後，戰爭才要開始；這時歐柏利亞想要更多的金錢，但是漢尼拔並不答應，兩國就開始戰爭了。由於前半段歐柏利亞佔領的領地相當多，所以玩家要馬上徵收部隊抵禦，好在謝爾曼迪卡的資源還算頗多，而且在左後方還有一個與世隔絕的村莊可以無限生產資源。

在和歐柏利亞的戰爭開始時，讓馬哈柏一個人到地圖的右下角，會看到另一個英雄「塔印」，和他對話後，也就會帶更多的援軍出現，這些援軍暫時按兵不動，玩家也不用急著攻打對方的要塞，先徵收足夠的部隊後，再攻打要塞和村落，讓部隊進駐要塞以便被打回去，慢慢的拓展出去就會讓任務輕鬆許多。由於歐柏利亞的軍隊頗多，等玩家擴展得差不多時，在進攻歐柏利亞時讓[illegible]塔印的援軍一起上下夾攻，如此一來就很容易通過任務。



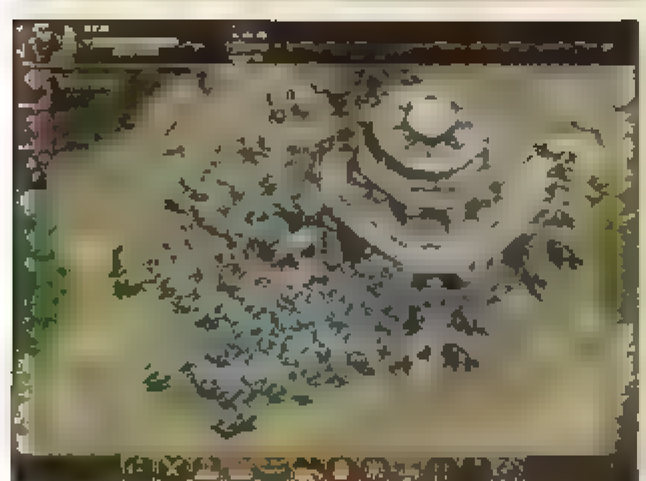


漢尼拔戰役第三章

任務條件 [illegible]/漢尼拔必須活著/馬哈柏必須活著

漢尼拔展現了自己的戰略長才，這次要準備攻佔薩剛土匪。任務一開始時，沒有主堡也無法徵收部隊，不過只要帶著5000的食物到地圖上的阿枚烙印要塞，就會出現一些援軍，在任務剛開始時，地圖上的敵軍「看起來」很多，其實不然。





先別急著攻打，馬上讓左下和右下的部隊佔領前方的村莊，否則食物就會短缺；佔領村莊後，馬上利用補給指令無限量供應食物到阿枚烙印要塞，這樣就能確保不斷增加援軍的數量。和盟軍一起攻打前方的羅馬士兵，沒多久他們就會撤退，此時會出現新任務，要玩家擊敗羅馬的信差，但是因為距離過遠，所以不可能達成，只好讓羅馬軍隊增加援軍吧！

這關不用急著拓展領土，只要鞏固好每個佔領後的要塞即可。在薩剛土匪的前方有許多要塞，這些要塞只要佔領一個，馬上讓部隊進駐以保



留要塞，但要小心敵軍的投石車，如此一來就可以輕鬆的佔領這些要塞；不過薩剛土匪的部隊頗多，所以慢慢等待阿枚烙印要塞不斷增加的援軍。

此時畫面右上方會出現羅馬援軍到達的時間；此時有兩個選擇，一個就是在時間內攻打沙剛土匪，會比較輕鬆，但是玩家的操控技巧也要很好，否則會死光；如果不在乎時間，等待敵軍的援軍到達後，玩家的部隊也不少，上去厮殺第一回後，稍作休息，等待阿枚烙印的部隊增加，再進攻一次就可以過關。

漢尼拔戰役第四章

任務條件 [illegible]/漢尼拔必須活著/馬哈柏必須活著

這一關主要由許多任務章節構成，會遇到許多NPC告知玩家任務，進而完成此關任務。記住最好照著順序來，否則會卡關，而且只有漢尼拔才可以接受任務，但是也不能讓馬哈柏陣亡。

伊歐理克的考驗：

任務的第一個考驗，玩家沒有任何部隊，所以伊歐理克會借你一些士兵，從一開始的地方阿柏漢往右出發。沒多久就會看到由女戰士帶頭的援軍，這些援軍足夠讓漢尼拔殺上左邊附近的艾非村莊，沿路佔領要塞殺上去就可以完成，佔領艾非村莊後回去和伊歐理克對話即可。



德木特的考驗

完成伊歐理克的考驗後，不要前往下方的雷德加，先前進到右方遠處的達幾達村落，和德木特對話，他會告訴你攜帶糧食的驢子被搶走了，並借給玩家一些部隊。往下走會看到一個建築在山谷中間的城牆，這裏就是山賊聚集的地方，難度不高，只要沿路殺進去即可；到達山谷盡頭就會看到強盜主堡和驢子，殺光他們後佔領驢子，而強盜主堡是無法佔領的。帶著驢子回去找德木特就可以完成任務。



阿德特爾的考驗：

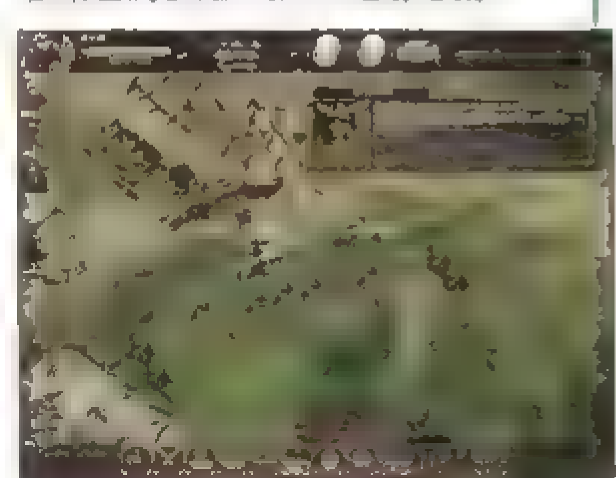
到派皮伯的下方「列爾列特」村落和阿德特爾對話，他會告訴漢尼拔，其運送部隊被山頂的狼群困住了，這時地圖上右邊附近會出現驚嘆號，帶著他借你的部隊殺上去，把上面的狼群殺光就會看到驢子，帶著驢子會去找阿德特爾即可。





都西阿特的考驗：

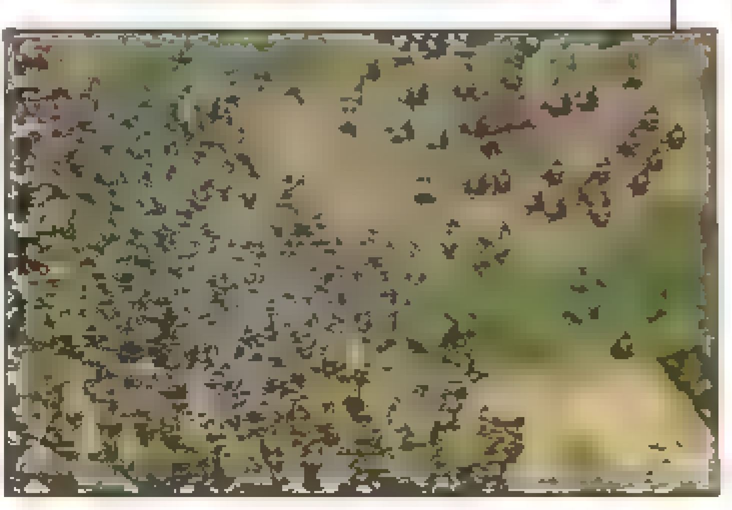
到最右方的維非爾斯村落和都西阿特長老對話，這時漢尼拔會問他村落怎麼都沒有人，原來這個村落的居民都被羅馬的軍隊所囚禁。帶著一部份軍隊往右上方不遠處的洞穴前進，進入洞穴就會到地圖的最左下方，這邊門口有個斧戰士英雄，經過時也會攻擊你，殺了他後在下方就會看到監牢，而且外圍有士兵和祭司，記住先殺了祭司會比較輕鬆。救出他們後回維非爾斯村落和他們對話，即可完成任務。



優福特爾的考驗：

到地圖上哈拉特外圍，會看到優福特爾在這邊徘徊，原來是村莊被盜賊所佔領，而優福特爾並不熟悉部隊種類，所以煩惱不知道如何進攻。當遇到漢尼拔後，他會問取玩家的意見，其中會出現很多選項讓玩家選擇兵種進攻，真正的答案是「戰斧兵」。戰斧兵進攻後就會擊退強盜，而優福特爾也會答應和漢尼拔同盟。





優來特爾的考驗：



完成了優福特爾的考驗後，就可以到雷德加和優來特爾對話，但是在對話之前，先到地圖的正下方，這條山路裡面滿滿的都是袋頭弓箭手和山賊，而漢尼拔的部隊並不多，只好慢慢殺，只要靠近他們就會追著玩家殺過來，會浪費掉很多的時間，通通殺光大概要30~40分鐘左右。殺完之後到雷德加村和優來特爾對話，他會告知漢尼拔，希望能幫他運送糧食到哈拉特，這時騾子行走的路線就是剛剛玩家所殺的山道，因為先清光的關係，就會變得相當簡單。等騾子到了哈拉特，先和優福特爾對話，再回雷德加和優來特爾對話即可。

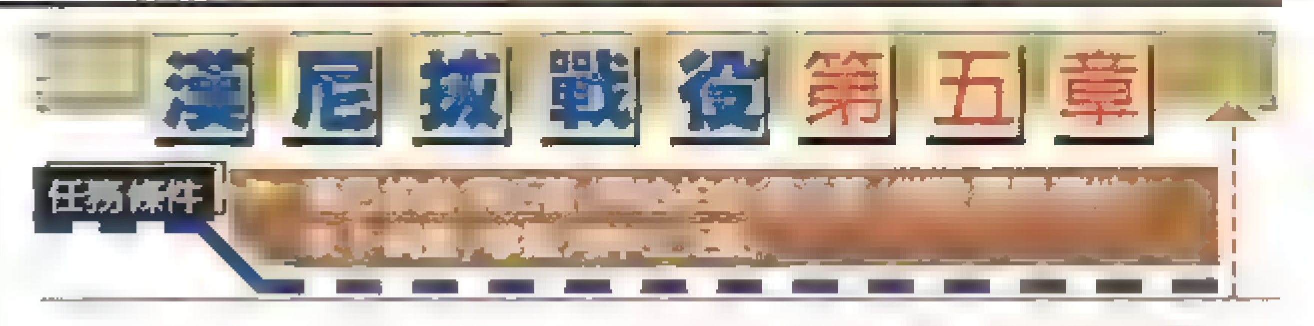
蓋而司亞的考驗：

到最右上方的柏瑞德村落和蓋而司亞對話，他會要漢尼拔通過考驗，讓漢尼拔到達左邊的遺跡山坡，這時會出現老人，只有漢尼拔可以通過，進入之後就會不斷出現敵軍殺來，不過地上有不少東西可以撿，還不算困難，此外，當敵軍被殺得快沒血就會撤退，不用理會他。經過一段時間就會出現訊息，回去漢蓋而司亞對話即可。

哈雷德的考驗：

到左上方的派皮伯和哈雷德對話，他會告訴漢尼拔，他想當首領，不過武術不如人，要求漢尼拔幫他作弊！這時他會要漢尼拔放寶物在廣場旁邊的骷髏樹上，而他只會跟你要一樣，其實可以放很多樣在上面，只要放增加1200體力的手套和增加攻擊力30的腰帶即可（任務之前都會撿到）。放好之後和哈雷德對話，選擇「哈雷德我有東西要給你」他就會挑戰首領，勝利後就可以完成任務。

……上去吧！放好之……



完成了上一章的任務，漢尼拔得到了不少援軍支援，這時漢尼拔已經準備好要攻打羅馬帝國了。在前方不遠處有兩座要塞和井水陣地，而羅馬帝國的部隊數量不多，因為他們小看漢尼拔的勢力。

任務一開始讓部隊分兩邊殺上左右兩側的要塞，因為敵軍不多，而且道路狹窄，所以兵分兩路是最好的選擇。殺光他們後羅馬士兵就會撤退，不過羅馬帝國的大本營勢力龐大，只好靠著這兩個要塞來和他們廝殺，這時不要進攻，因為羅馬勢力會分批派部隊來送死，慢慢殺光他們直到沒有部隊進攻為止。

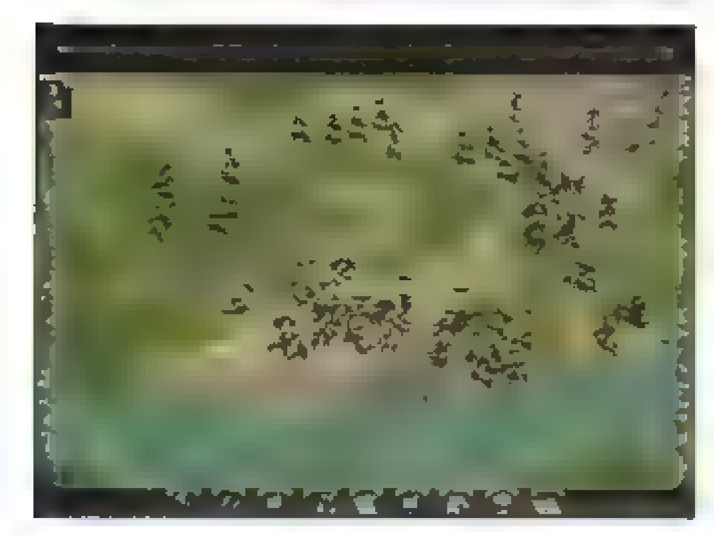
這時羅馬營地裡的部隊還是頗多，只好用拉鋸戰來作戰，以左側要塞的部隊為誘餌，慢慢拉出羅馬營地裡的士兵，等部隊落單之後再讓右側要塞的部隊圍剿他們，如此反覆就可以讓羅馬營地裡的勢力慢慢減少，最後只剩下弓箭手，這時就可以全軍殺上去過關了，而漢尼拔也建立了迦太基帝國。

沙剛土恩戰場

任務條件

這個任務是單一的任務，和前一個迦太基的任務一樣，不過這個任務是反過來控制沙剛土恩，比免被迦太基佔領，而且還要反擊迦太基。

任務一開始玩家就可以使用沙剛土恩裡的任何建築物，而前方不遠處也有綠色的盟軍在和迦太基作戰，基本上是打不贏也救不了他們的，先增加自己的實力，附近左右兩側都有空的要塞可以佔領，然而前方要塞的部隊數量不多，所以要馬上填補部隊進駐要塞，以避免被攻打下來；然而迦太基的勢力頗大，被攻打下來也是遲早的事，只不過要拖延時間罷了



鞏固了前方四到五座的要塞之後，就變成了持久戰，然而村莊的數量對玩家是絕對有利的，要確保村莊被佔領的可能，如果不幸有要塞被佔領，就馬上讓部隊集中在另一座要塞或村莊的附近，以備還擊。雖然迦太基的部隊數量很多，



但是製造的速度和食物的數量都不多，所以只好採用消耗戰，派遣部隊佔領迦太基前方的五座要塞，雖然佔領之後馬上又會被攻打下來，不過這樣可以消耗掉迦太基過多的戰力，除此之外也可以避免迦太基攻打玩家的要塞堡壘；在如此反覆的消耗戰後，會發現迦太基佔領的速度越來越慢，這時就可以準備進攻大會堂了。全軍壓上去很容易就可以過關。

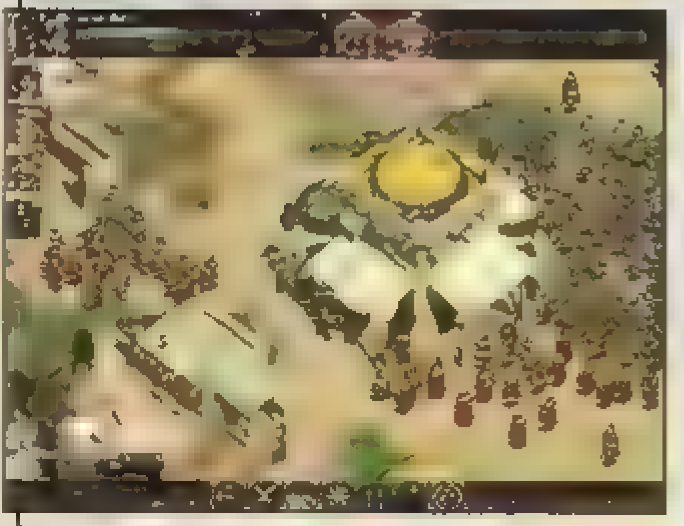
迦太基戰爭第一章

任務條件

西元前264年，西西里是地中海最多人想要的地方，而迦太基國人當然也想要這個地方，不過羅馬帝國也不示弱，許多國家在此展開戰爭。此次的戰爭是以羅馬帝國為勢力，在元老院的討論之下，眾元老認為迦太基必須被消滅，所以就派遣了部隊準備征服西西里島。



任務一開始就馬上前往墨西拿城協助朱利厄斯抵禦敵人，這時就可以利用城裡的任何建築物。任務並不難，帶著一開始的部隊前往右下方的船塢，佔領船塢，這時墨西拿城裡別忘了繼續徵收部隊和英雄，不過不用急著佔領西瑞區薩外圍的村莊和要塞，要先到下方佔領另一個船塢，如此一來迦太基的援軍就會減少，玩家的部隊也足夠殺進西瑞區薩城了。西瑞區薩的部隊勢力並不如想像的多，攻打下來後就可以快速的拓展領土，附近的要塞和村莊都很容易的就可以徵收。打下西瑞區薩後，派遣西瑞區薩的部隊前往阿格里根托附近的船塢，佔領船塢，這時一定會有迦太基人前來阻擾，而墨西拿城的部隊則順勢進攻上方附近的要塞和村落，這樣阿格里根托城想翻身都很難了，殺進城裡佔領之後就可以過關。



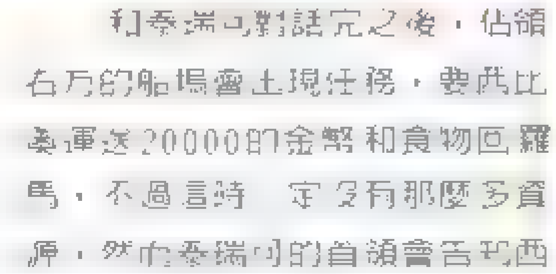


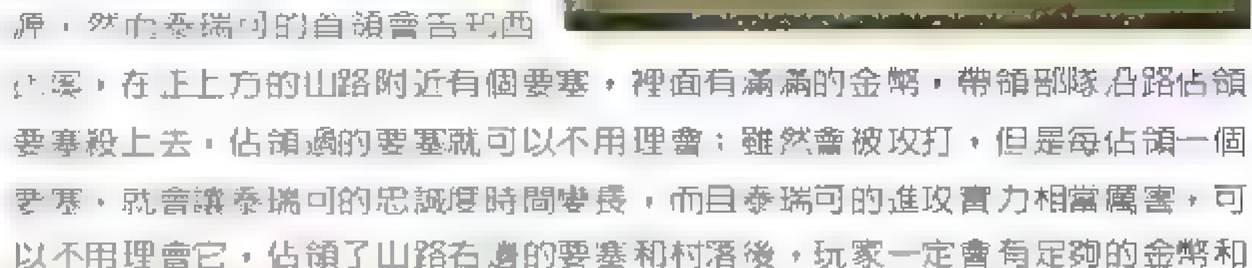



附註

迦太基戰爭第二章

任務條件





第二章節的前半段相當重要，如果不趕快行動就會讓任務變得很難。任務一開始時玩家出現在因皮瑞阿城後方，並只有一隊部隊，如果玩家的部隊死光，可以馬上回因皮瑞阿帶領援軍。任務一開始馬上衝向左下方的泰瑞可，它的首領會告訴你，如果你的勢力不夠強大，那麼他們就會倚靠迦太基人而背叛羅馬人，這時畫面右上方會出現倒數，當時間結束，泰瑞可就會背叛，如此一來人戰就無法翻了。

和泰瑞可對話完之後，佔領右方的船塢會出現任務，要西比奧運送20000的金幣和食物回羅馬，不過這時一定沒有那麼多資源，然而泰瑞可的首領會告知西比奧，在上上方的山路附近有個要塞，裡面有滿滿的金幣，帶領部隊沿路佔領要塞殺上去，佔領過的要塞就可以不用理會；雖然會被攻打，但是每佔領一個要塞，就會讓泰瑞可的忠誠度時間變長，而且泰瑞可的進攻實力相當厲害，可以不用理會它，佔領了山路右邊的要塞和村落後，玩家一定會有足夠的金幣和食物送回船塢，帶著補給繞回因波瑞阿再進攻船塢(此時船塢又被敵軍佔領)，佔領船塢送出資源後即可。





泰瑞可後方也有許多要塞和村落可以佔領爭取時間，玩家的部隊選擇從上方山路進攻會比較好，而且玩家還是只能帶一隊的部隊。地圖上的條頓弓箭手都不要理會，讓泰瑞可或因皮瑞阿的部隊去解決，自己則進入山路來到西薩上方城牆的外圍，建造投石車破壞城牆，這時別殺進去，等待下方的泰瑞可殺進西薩，再進攻西薩城堡。當然玩家的部隊一定不夠，打一陣子之後退回山路，再從因皮瑞阿帶領援軍回到山路，大概要反覆十來次才可以把西薩攻打下來

迦太基戰爭第三章

任務條件

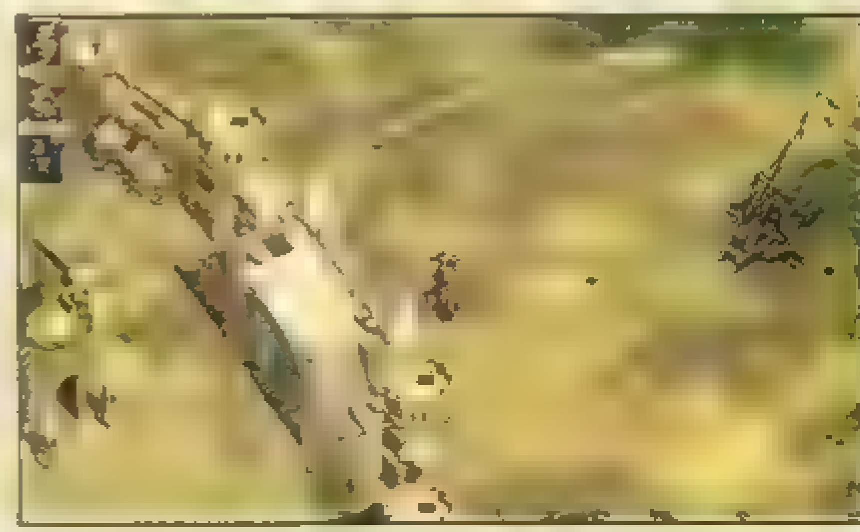
羅馬帝國大獲全勝之後，迦太基已經有如風中殘燭，但是剩下來的迦太基人隱匿了一段時間後，再度建立了新迦太基王國，當然羅馬元老院不能放過這些餘孽，再度派遣西比奧攻打新迦太基。

任務一開始就要攻打前方的要塞(驚嘆號處)，佔領要塞之後就會不斷出現援軍，不過增加援軍的速度頗慢；在地圖中間有五六處新迦太基的糧食增援，靠著一開始的部隊就可以殺光他們，把這些地方的增援殺光，帶著部隊退回要塞，沒多久又會出現增援，一樣再殺光，這樣並不是消耗兵力，而是要讓新迦太基



…不斷的殺光增援…一定會慢…因為會有不斷增加的援軍進入要塞

大概殺了…左右…然後殺進新迦太基…就能…攻擊新迦太基的增援區域…



…一擊必殺敵軍的部隊，另外敵軍沒有糧食…的部隊…

迦太基戰爭第四章

任務條件 西比奧必須活著/摧毀漢尼拔營地

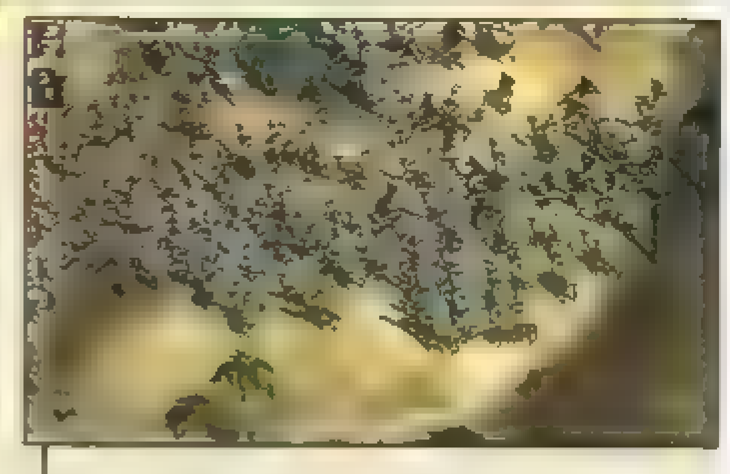




新迦太基王國已不復存在，而漢尼拔率下的龐大軍隊則在遙遠的伊比利半島上紮營，但是羅馬元老院並不想放過漢尼拔軍隊，遂派西比奧進攻漢尼拔營地

任務一開始時西比奧的部隊明顯不足，但是西比奧毫不畏懼想要直接進攻，前半段西比奧會失敗，當然玩家所控制的部隊不要亂跑，讓援軍上去殺就可以了；當援軍帶往漢尼拔的營地前進時，先讓西比奧的部隊到達綠洲待命，沒多久就會出現通令兵要求西比奧下命令

這時會讓西比奧選擇部隊的行進方向，第一次先讓弓箭手部隊攻打漢尼拔右翼，中堅兵攻打漢尼拔



中央，而剩下的部隊則攻打漢尼拔的左翼，戰爭沒多久，西比奧仍然贏不了，又會出現通令兵，這一次的選擇都沒差別，隨便選選吧！

又經過一段時間，援軍終於出現了，而且數量非常之多，第三次要求西比奧下達命令，這時讓弓箭手攻打左翼，中堅兵攻打右翼，剩下的部隊攻打中央，因為部隊相克的關係，如此一來就會比較輕鬆，等待援軍到達，一起前進殺光漢尼拔的部隊就會過關。

迦太基戰爭第五章



任務條件 [illegible]/摧毀迦太基的大會堂及軍營

迦太基剩下的部隊躲在最後的城鎮裡，他們的部隊數量不容小看，但是元老院認為西比奧有足夠的實力可以對付迦太基王國，在這一個任務裡，玩家除了要消滅迦太基王國，還要殺死最後的領袖漢席多巴爾，它就躲在城裡的神聖區域裡面。

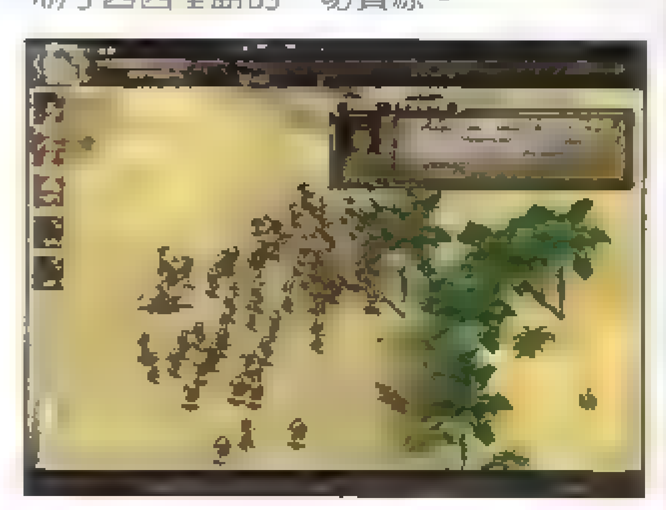


任務一開始就馬上前進佔領前方的四座要塞，讓足夠的部隊進駐要塞，後方的村落則運送補給增援要塞，每一座村落可以對應一座要塞。部署好了之後，就可以免除要塞被攻打下來的危機；而且更重要的是，每座要塞在經過一段時間就會增加援軍在要塞裡面，如此一來[illegible]

當佔領要塞並部署好了之後，仔細看地圖，在迦太基城牆外圍有三大部隊在走動，其中以中央部隊最多，上下兩側最少，而且上下兩側的部隊會巡邏。這時派遣兩大隊部隊從上下進攻，等上下兩側的部隊遠離中央部隊後，就殺上去殲滅他們，這時中央的部隊不會支援，所以變得很輕鬆；清掉上下兩側的部隊後，再集合殲滅中間的部隊。

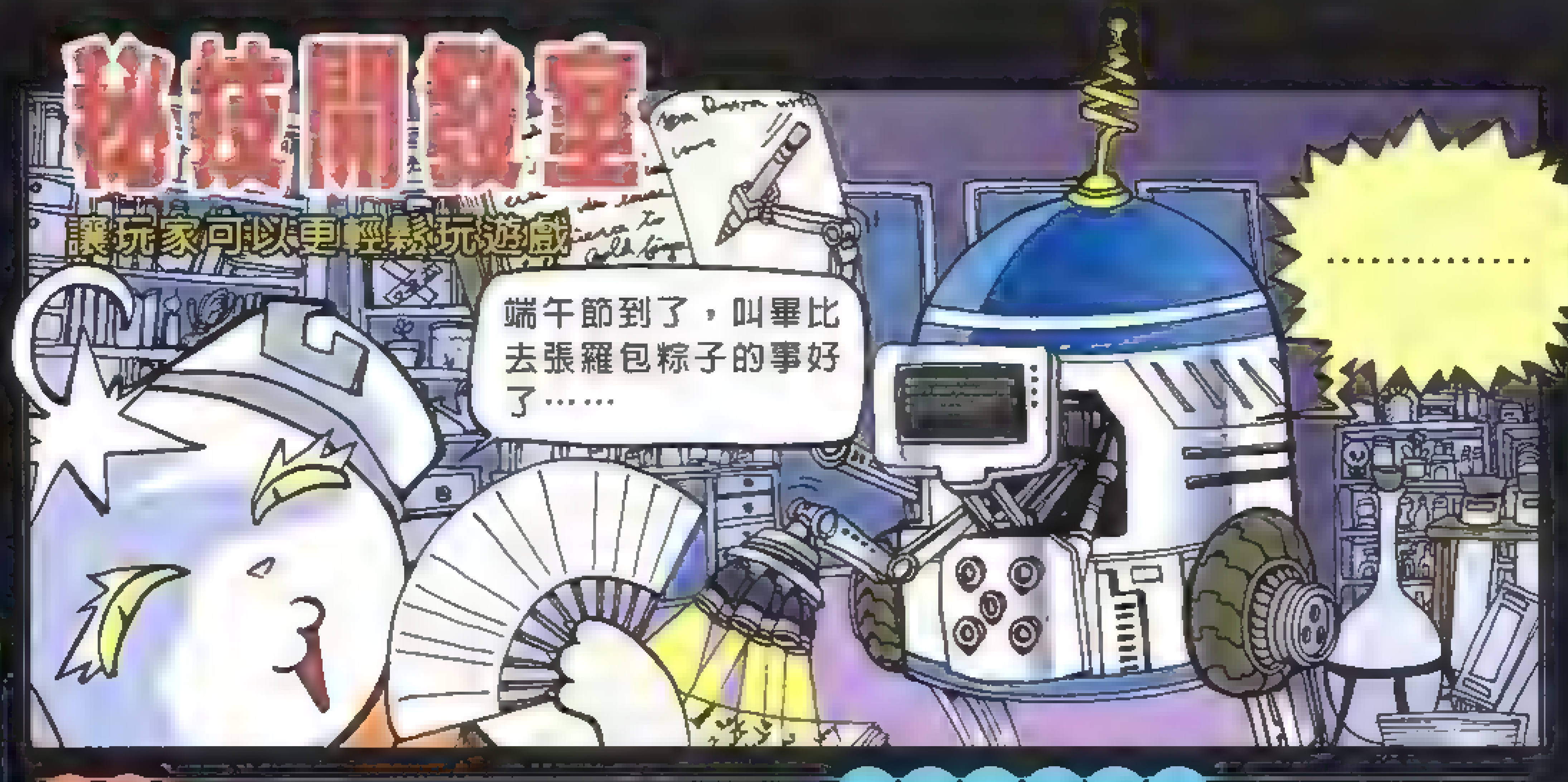
這時外圍已經沒有敵軍部隊了，但是城內的敵軍部隊數量相當多，派遣部隊到城牆外圍上下方，從上下方進攻，破壞城牆後殺進去，但是速度不要太快，每個房子裡面都會躲敵軍，讓少數的部隊建造投石車摧毀軍營，慢慢減少敵軍的數量，大概要進攻五次才有辦法在城內的下方安全移動。當玩家已經可以進入城裡的下方後，不要進攻，帶著一群部隊進入左方的神聖區域，很意外的沒有敵軍部隊會幫助漢席多巴爾。他的能力很強，血有5000多，攻擊力也大，殺死他第一次之後就會出現援軍，但是數量也不多，清光之後就可以殺了他，至少要帶兩隊的部隊才會比較安全

殺了漢席多巴爾後，就可以開始慢慢往上摧毀各路的軍營，記住不要靠近左方的大會堂，否則敵軍傾巢而出。先把大會堂附近的軍營慢慢摧毀，大約有十幾座軍營以上，連上方的都要繞上去摧毀它，這時才可以進攻大會堂，大會堂的部隊數量相當相當多，所以大概要進攻三次以上才有可能攻打下來，當玩家摧毀軍營之後，大會堂的部隊數量就不會再增加了，大約攻打三至四次就會獲勝，龐大的迦太基帝國也從此消失，羅馬控制了西西里島的一切資源。



秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

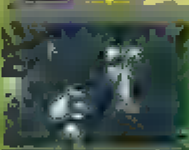
歡迎大家來到攻略圖書館的別室—秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技。請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com。本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞。如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

畢比 ◆15P ◆100S



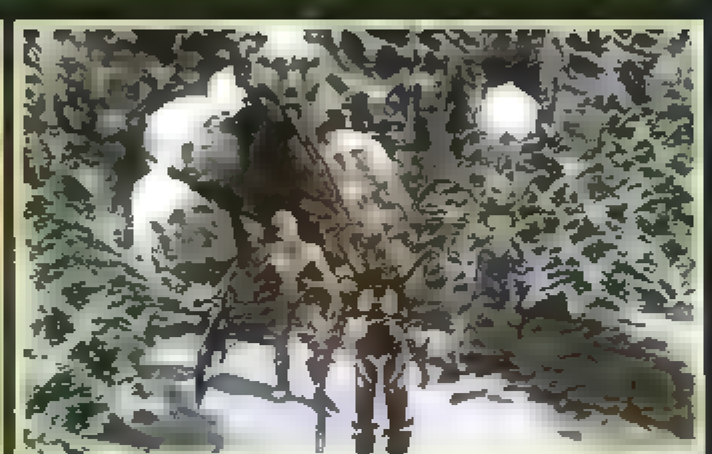
蒼穹霸主 2 (Etherlords II)

按下 ~ 鍵開啟控制台，在輸入 etherrevelation 來開啟秘技模式後，就可使用以下秘技。（#請輸入數字）

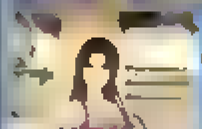
[illegible]	贏得任務或戰鬥勝利
[illegible]	讓任務或戰鬥失敗
open_fog	[illegible]
hide_fog	[illegible]
save	快速存檔
load	快速載入
player	得到玩家資訊
give all	得到所有資源，除了ether
[illegible]	觀看資源資訊
view_hand	開啟並可觀看敵人的手牌
hide_hand	隱藏敵人的手牌
swap	跟敵人交換
view army	得到自己單位的資訊
view hand	得到自己手牌的資訊
view spells	列出咒語跟生物的code
add spell [spell code	增加咒語 spell code 請用 view spells 找
add creature [creature code]	增加生物 creature code 請用 view spells 找
change health #	把自己的 health 改成 #
change mana #	把自己的 mana 改成 #
change links #	把自己的 links 改成 #
[illegible]	把敵人的 health 改成 #
change enemy mana #	把敵人的 mana 改成 #
change enemy links #	把敵人的 links 改成 #



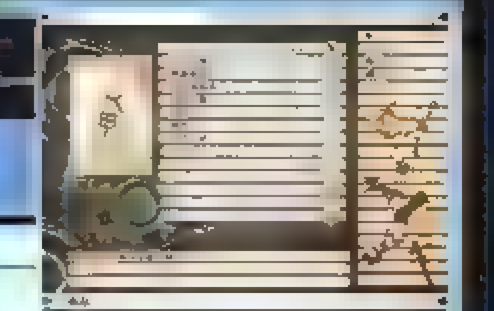




◆15P ◆100S



軒轅劍外傳：蒼之濤

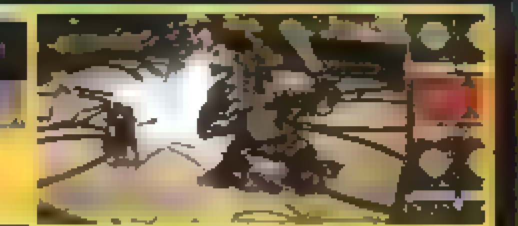


好用的鬼雞爪子＋九天算尺

在楚國地圖，通過雲夢澤後，進入「霍山」時，天書功能會提升，此時可生產“鬼雞爪子”，之後，在霍山山上的朱雀結界前，打倒伍龍子，可拿到“九天算尺”，將鬼雞爪子和九天算尺搭配在一起（裝在同一個人身上）這樣子使用九天算尺就可以打全體，剛開始使用時，由於法寶等級較低，較旁邊的敵人所受威力較小，但等鬼雞爪子等級高一點，威力就大致一樣了！使用鬼雞爪子時不但不用耗靈力，打小妖怪也非常的方便，兩樣法寶一起使用也只耗九天算尺的八十點靈力，在後期會非常好用！

◆15P ◆100S

使徒 II：光明守護者



在遊戲中按下 Enter 就可以輸入以下秘技：

moneyfornothing	得到 9999 的 Mana 跟金子
borntorun	重設隊伍的移動力到滿
help!	治療整支隊伍
jump	所有隊伍成員得到經驗值
stairwaytoheaven	所有隊伍成員升級
lifeisacarnival	復活死亡的單位
anotherbrickinthewall	允許在首都建設
givepeaceachance	所有國家和平相處
badtothebone	所有國家開戰
cometogether	和所有國家建立同盟
wearethechampions	任務勝利
[illegible]	任務失敗
[illegible]	開啟所有地圖
[illegible]	關閉所有地圖
[illegible]	知道敵方單位資訊
invisibletouch	遊戲 AI 忽視玩家
letsdothetimewarpagain	時間前進一天

◆25P ◆200S





俠盜獵車手：罪惡之城



在遊戲中可直接輸入以下秘技：

THUGSTOOLS	得到所有輕型武器
PROFESSIONALTOOLS	得到所有中型武器
NUTTERTOOLS	得到所有重型武器
ASPIRINE	加滿血
PRECIOUSPROTECTION	加滿防彈衣
ICANTTAKEITANYMORE	自殺
YOUWONTTAKEMEALIVE	提高通緝等級
LEAVEMEALONE	減少通緝等級
FANNYMAGNET	女人都會跟著你
CERTAINDEATH	嘴裡放根香煙
STILLLIKEDRESSINGUP	更改服裝跟膚色
PANZER	給玩家一個 Rhino
TRAVELINSTYLE	給玩家一個 Bloodring Banger
GETTHEREQUICKLY	給你一輛 Bloodring Banger#2
GETTHEREFAST	給你一輛 SABRE TURBO
GETTHEREVERYFASTINDEED	給你一輛 Hotring Racer
GETTHEREAMAZINGLYFAST	給你一輛 Hotring Racer #2
THELASTRIDE	給你一輛靈車 Romero's Hearse
ROCKANDROLLCAR	給你一輛加長型禮車 Limo
RUBBISHCAR	給你一輛垃圾車 Trashmaster
BETTERTHANWALKING	給你一輛 Caddie
BIGBANG	炸毀附近所有車子
MIAMITRAFFIC	路上車子開的很快
AHAIRDRESSERSCAR	所有車輛變成粉紅色
IWANTITPAINTEDBLACK	所有車輛變成黑色
COMEFLYWITHME	車輛可以飛行
GREENLIGHT	所有紅綠燈變綠
SEAWAYS	車輛可以開在水上 摩托車不可
WHEELSAREALLINEED	車輛將只有輪子被看見
LOADSOFLITTLETHING	車輛有大輪子
ALOVELYDAY	變成晴朗的天氣
APLEASANTDAY	變成多雲的天氣
ABITDRIEG	變成陰天
CATSANDDOGS	變成霧氣重的天氣
CANTSEEATHING	變成暴風雨天
LIFEISPASSINGMEBY	時間加速進行
ONSPEED	讓所有事物都變快
BOOOOOORING	讓所有事物都變慢
FIGHTFIGHTFIGHT	街上的人暴動
NOBODYLIKESME	街上的人都仇恨你
[illegible]	街上的人都有武器



掀翻武林，
武林密招－開啓神秘任務的平行空間！
比武招親－與主角們成親的優越快感！
幻獸園場－壯大幫會勢力的練功秘境！
整人惡法－令人哭笑不得的搞怪技能！
綠林絕學－無限加速搭乘的人氣系統！
可愛機靈－風采華麗絕倫的人物風格！
新絕代雙驕
Online
古龍原著改編
tth.gameflier.com
宇峻科技



極致可愛！
天不怕、地不怕，
管它高招賤招、只要是勝招就是好招！
隨你施毒撒沙，只要是贏家就是英雄！
哈哈，電玩界的各位粉絲們，
黑道的朋友們，白道的朋友們，
天上的朋友們，地下的朋友們，
你們歡喜的日子快到了！
天下第一聰明線上遊戲，
即將魚躍江湖！
※遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。 遊戲相關訊息，請密切注意官網 tth.gameflier.com

遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

S. 惡人谷 應援團

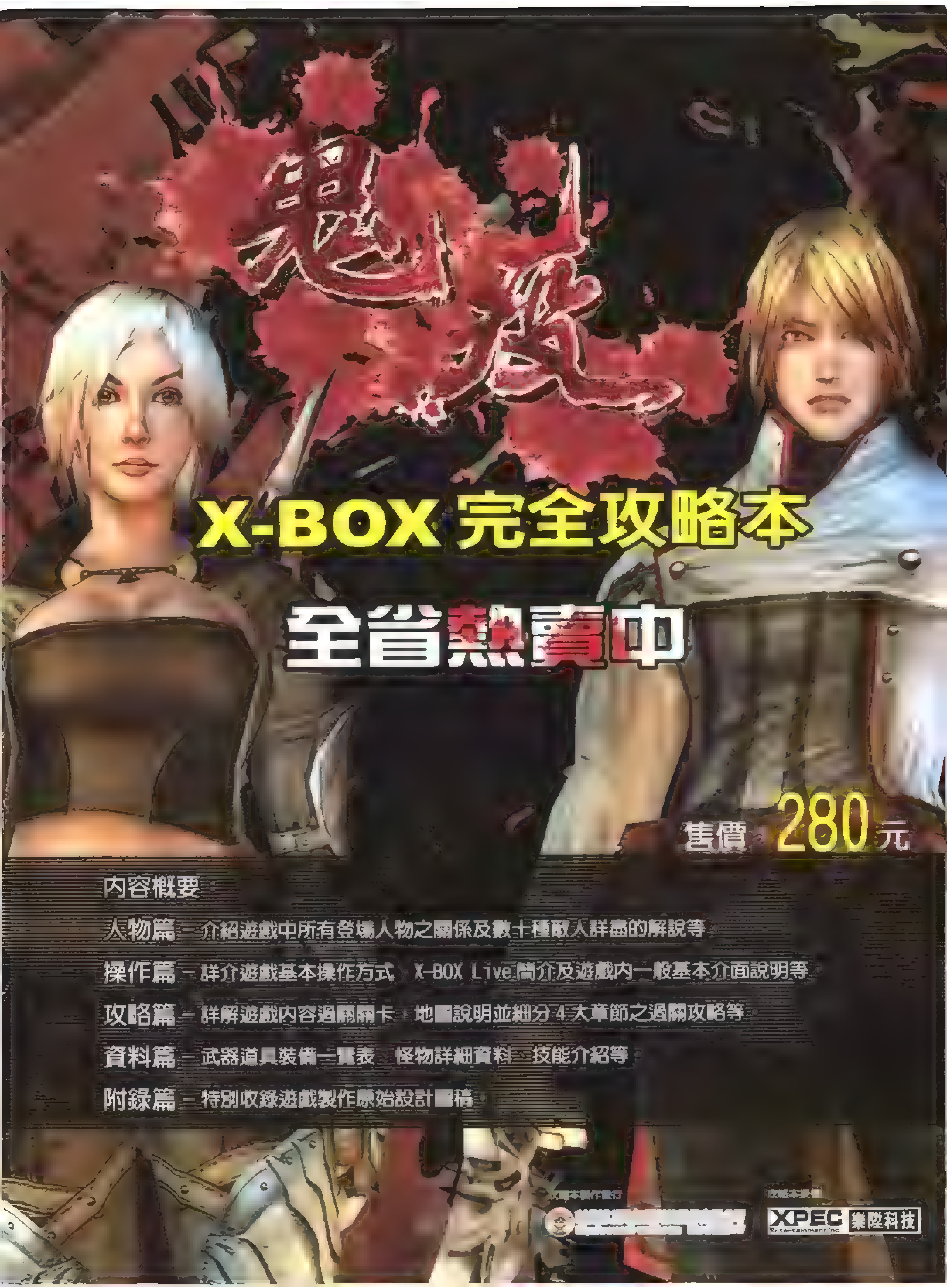
· 禮遇四 - 江湖奇遇 -

劇情任務親身體會絕代情和怨！組隊任務呼朋引伴大家一起來！隨機任務件件不同打工不會膩！精采豐富際遇只獻給最特殊的你！

· 禮遇三 - 平行地圖 -

門派、幫會、組隊之非請勿進專屬練功場，好友鬥陣來練功，從此不用再怕小白、搶怪和搶怪！

來當特級人氣王，超VIP系統禮遇用力挺你！



X-BOX 完全攻略本
全省熱賣中
售價 280元
內容概要
人物篇－介紹遊戲中所有登場人物之關係及數十種敵人詳盡的解說等
操作篇－詳介遊戲基本操作方式、X-BOX Live簡介及遊戲內一般基本介面說明等
攻略篇－詳解遊戲內容過關關卡、地圖說明並細分4大章節之過關攻略等
資料篇－武器道具裝備一覽表、怪物詳細資料、技能介紹等
附錄篇－特別收錄遊戲製作原始設計圖稿
XPEC 樂陞科技



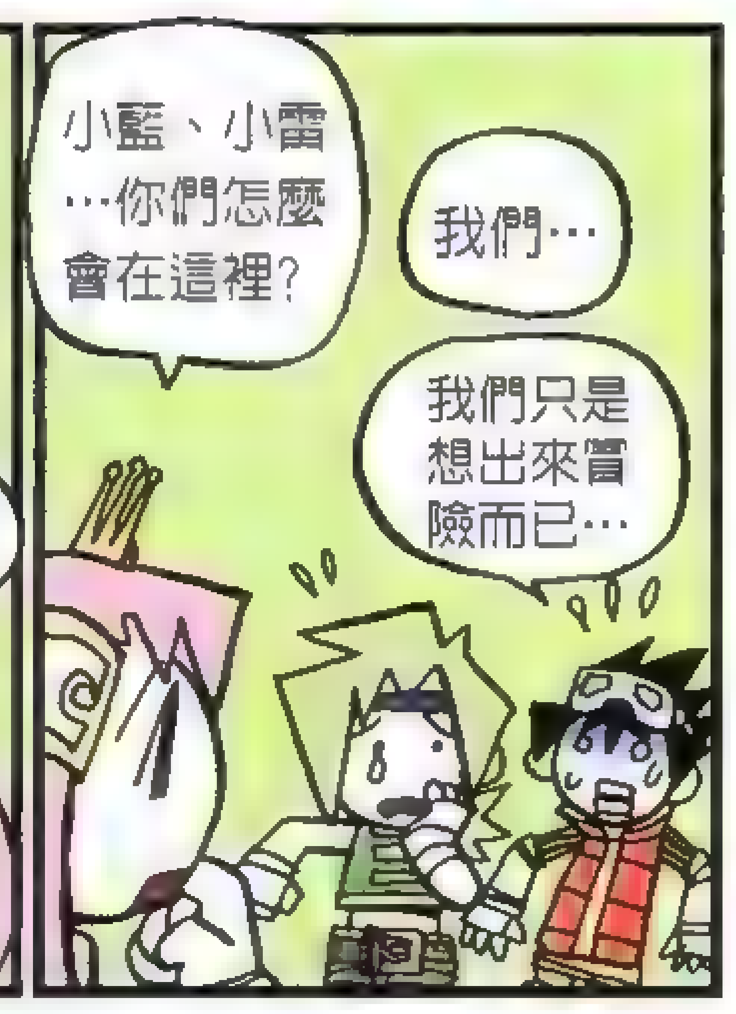












遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

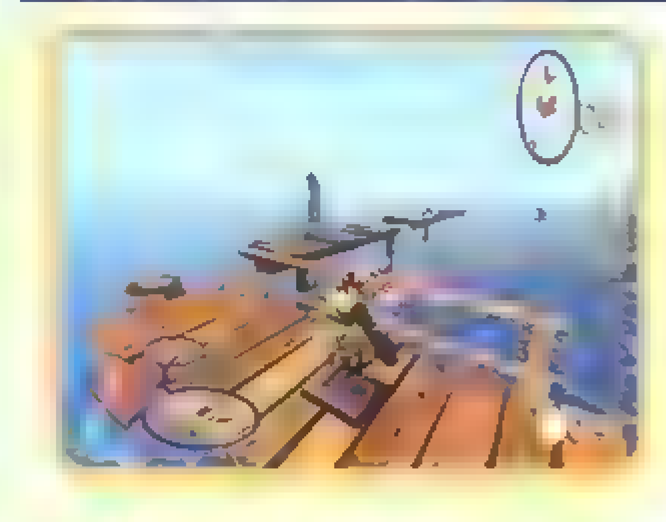
聖獨角獸騎士團

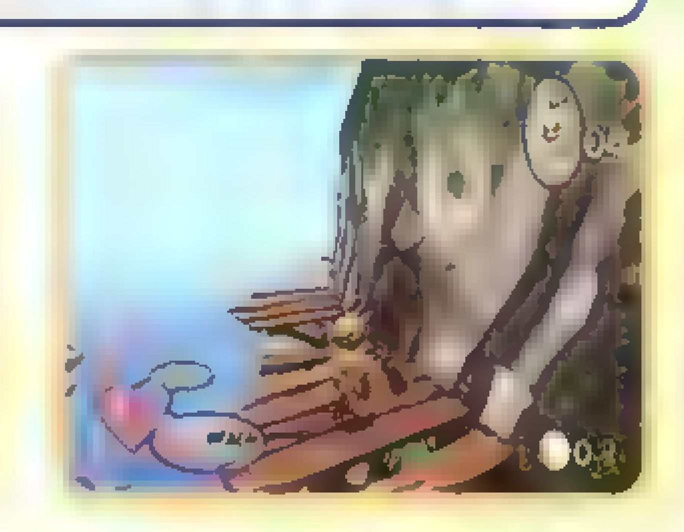
騎士—安吉麗娜



百戰咕咕雞

《百戰咕咕雞》的故事背景，是一座位在鄉間的寧靜雞舍，男主角咕咕雞在這裡和他心愛的女友以及其他母雞，和諧快樂的生活著。直到有一天，壞心的狐狸闖進他們的天地，綁架了咕咕雞的女友和他的同伴，浩劫餘生的咕咕雞在老公鴨的幫助下逃出生天，並且發現了歹徒遺留下來的藏匿地圖。憤怒的他決定不顧艱難險阻，一定要打敗壞人、解救女友。於是，一場場驚心動魄的荒野大冒險就此展開……





由於可愛的畫風和逗趣的遊戲名稱，筆者在拿到《百戰咕咕雞》遊戲光碟時，有點將它當作幼教光碟看待，的確這款遊戲無論是風格或內容，看起來都儼符合兒童軟體的要件，包括安裝也是一片光碟就可以輕鬆搞定，不過若抱著輕鬆的心情來進行遊戲，可能玩家也會和筆者一樣，遭受陰溝裡翻船的打擊。遊戲全程必須以鍵盤進行，並不支援滑鼠或搖桿。而因為在《百戰咕咕雞》中有不少驚險的場景，例如獨木橋、懸空的階梯等，因此如果玩家手腳不夠靈活，可能一開始就會遭遇到頻頻跌落山谷、河流的挫折。在經歷接連幾次直接栽到水裡的經驗後，筆者突然對這款遊戲有了嚴肅的態度（泣），重新調整坐姿、摩拳擦掌一番，跟他"拚了"！

嚴格講起來，《百戰咕咕雞》的難度並不見得是一關比一關難，至少對筆者而言，第一關感覺上就比第二關要難上許多。無論是跳躍、衝刺、攻擊，一個不留神可能就會看見雞毛滿天飛，輕則受傷、重則喪命，相當刺激。在習慣了基本操作後，也會發現這款遊戲設計得頗有情趣，例如可以乘用動物來拉近距離、或是可在山壁等地方行走，卻不能像超人般跳躍到實在不是人所能跳躍的突起岩壁等，對於教育兒童的寓意可說具有相當正面的效果。遊戲中也設計了許多關卡，除了過關條件會有所不同外，操控上的要求也不盡然相同。有些關卡是要玩家爭取時間避過陷阱、有些則是小心翼翼步步為營、更有些則需要運用平時玩賽車遊戲的技巧，超越跑道上的競爭對手，相當有趣。不過也正如前面提到的，整款遊戲皆不支援滑鼠與搖桿，因此在許多地方常常會感到不太順手，可能一個微妙的距離沒抓好就會失敗，對於兒童來說或許頗具難度，至於已成年的玩家……嗯，希望您不會像沒耐性的筆者一樣懊惱到想摔鍵盤洩憤！！



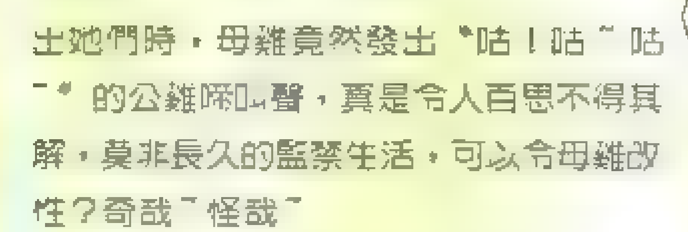
此次代理公司淇倫互動將《百戰咕咕雞》的介面全部中文化，玩家可輕易了解故事背景、過關要件等，可愛的卡通字體也讓人在進行遊戲時頗有親切的感覺，用字遣詞淺顯易懂，不用擔心小朋友無法理解內容，值得肯定。但有個缺點，就是遊戲中無法隨時進行存取，因此顯得紀錄點過少，往往在一路披荊斬棘、過關斬將後才好不容易能踩到一個紀錄點，要是在當中有個閃失，之前的努力就付之東流，一切又得重頭開始。更奇怪的是當筆者踩到紀錄點、重開機後選擇繼續遊戲，遊戲竟然是從該關卡的最開頭開始？也就是說若你要進行遊戲，就必須從關卡開始玩到關卡結束，否則一旦離開遊戲，先前的紀錄也將一併消失，筆者認為這對小朋友而言或許會過於困難，雖說代理公司並不將此款遊戲視為幼教軟體，不過基於其風格和內容頗能吸引小朋友這點來看，還是希望能多多考慮低年齡層玩家的需求。





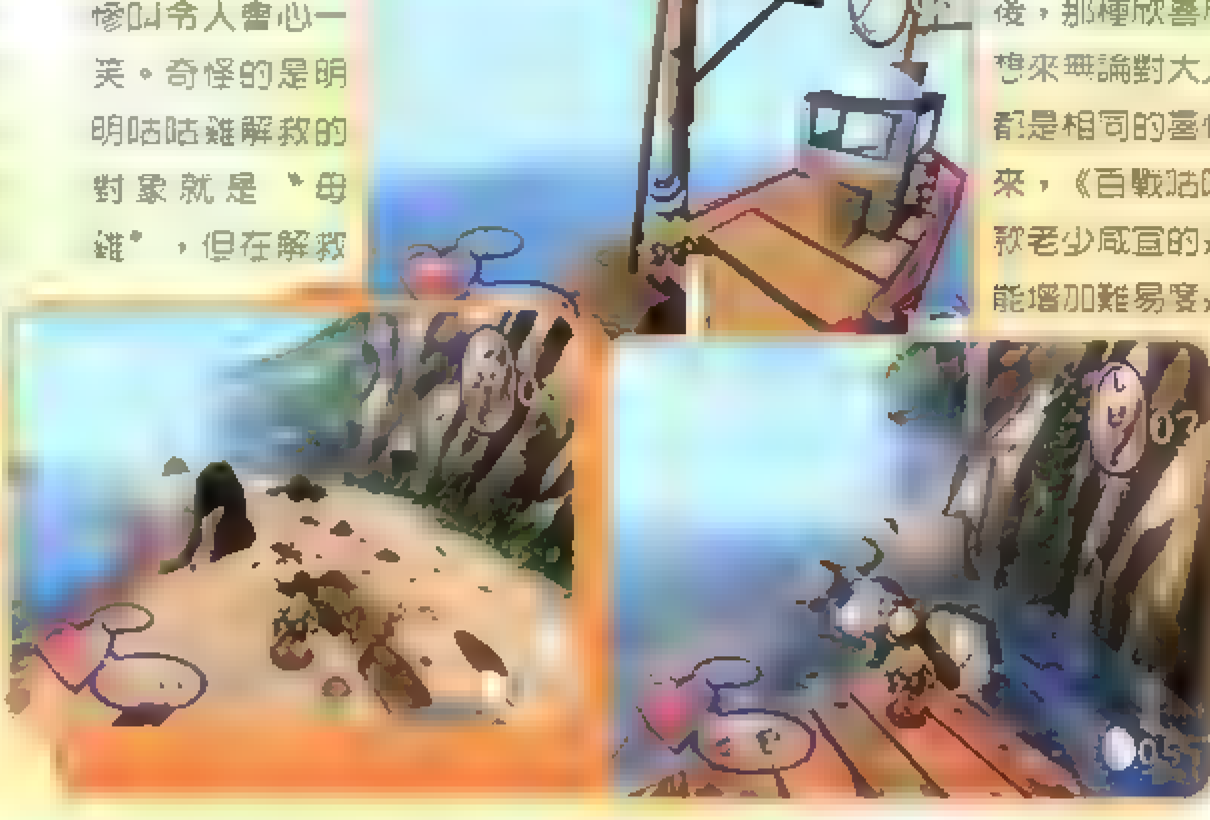






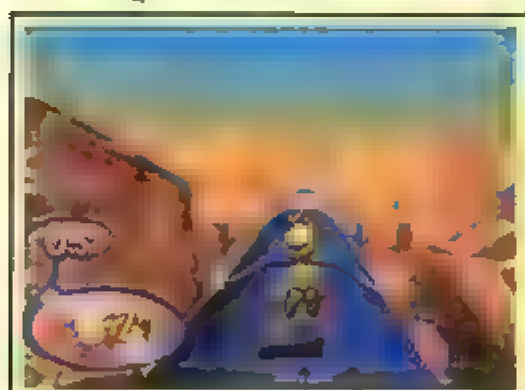
整款遊戲的畫風皆是相當可愛的卡通風格，就連敵人也是穿著衣褲的擬人造型，玩家會發現遊戲中的敵人並不會因為被咕咕雞打敗而死亡、流血，只會暈倒在地，而且過一段時間就會甦醒，這是因為顧慮到過於血腥恐怖的畫面會讓年輕玩家心裡不適，所以家長可以放心地讓小朋友來進行遊戲。隨著關卡的改變，咕咕雞的造型也會改變，例如在一般關卡時，咕咕雞穿著普通的吊帶褲，而在冰天雪地中，則會多添一頂可愛的毛線帽，很是逗趣。在場景的設計上皆以 3D 完成，無論是流動的浮冰或是蒼茫的沙漠，都相當賞心悅目，不過由於操縱時畫面會隨之轉換，忽遠忽近可能會令初次接觸 3D 遊戲的玩家感到不適應，因此玩家需注意遊戲進行時間不宜過長，應該隨時起來走動休息一下，否則若是急於過關而身體不適就失去遊戲的意義了。

音樂音效部分，也是隨場景改變，森林中的蟲鳴鳥叫、沙漠中的呼嘯狂風、沿海地的波濤拍岸，維妙維肖栩栩如生，主角咕咕雞也會不時發出可愛的咕咕聲，受傷時或掉落河裡的慘叫令人會心一笑。奇怪的是明明咕咕雞解救的對象是〝母雞〞，但在解救出牠們時，母雞竟然發出〝咕！咕~咕~〞的公雞啼叫聲，真是令人百思不得其解，莫非長久的監禁生活，可以令母雞改性？奇哉~怪哉~



由於遊戲以過關斬將形式進行，且每關的成功條件並不相同，之前解救到的母雞也不會跟著玩家一同冒險，因此基本上並沒有很深刻的劇情發展可言，不過由於關關場景皆不相同，因此並不會減損遊戲的樂趣。在耐玩度方面，以筆者而言會給他不錯的評價，因為整款遊戲頗具挑戰性，微妙的落差可能導致失敗或成功的不確定感，讓人忍不住一再挑戰，對於有心磨練自己耐性的玩家來說算是不錯的機會。而一旦成功後，那種欣喜成就的感覺，想來無論對大人或小孩而言都是相同的喜悅吧！整體看來，《百戰咕咕雞》算是一款老少咸宜的遊戲產品，若能增加難易度選擇、開放更多紀錄點和讀取紀錄等功能的話，應該可以得到更多低年齡層玩家的青睞。

遊戲護照
GAME PASSPORT



百戰咕咕雞

設計公司	UK Avalon
發行公司	真含互動
遊戲類型	動作

操　作 全程以鍵盤進行，需要技巧控制距離，有些難度。

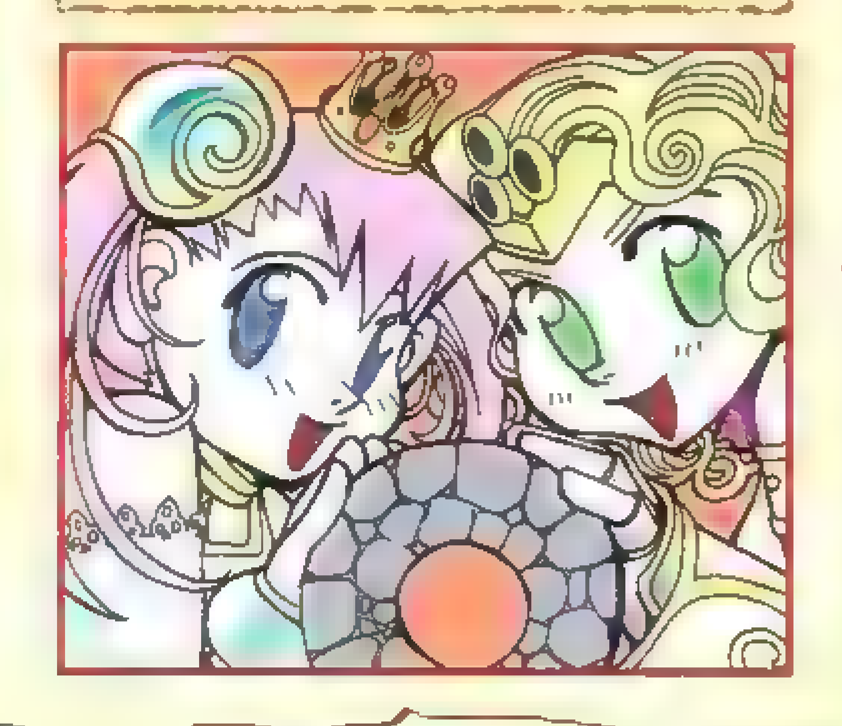
耐玩度 必須一試再試，高挑戰性令人無法自拔。

劇　情 僅關卡開始前有簡單敘述，內容甚為簡單。

音　效 背景音樂輕鬆動聽不失逼真，咕咕雞叫聲逗趣可愛。

畫　面 3D 畫面模糊不佳，但鏡頭轉動時突然的拉近使人容易頭暈。

寓教於樂的意義確實做到了，但若能更注意一些難易度等的細節，應該會更好。可供存點的紀錄太少，無法自由讀取進度是最大的缺點。全中文化介面值得肯定





喋血珍珠港

上個月剛好又是E3展，看完許多最新遊戲的報導之後，除了期待之外，也多了幾許無聊，畢竟這幾個月的大作並不是很多，在暑假來臨之前還得要先忍一忍，雖然沒有大作但還是有許多不錯的小品遊戲值得一玩，這次要介紹的是《喋血珍珠港》(Air Raid：This Is No Drill!)這款遊戲。

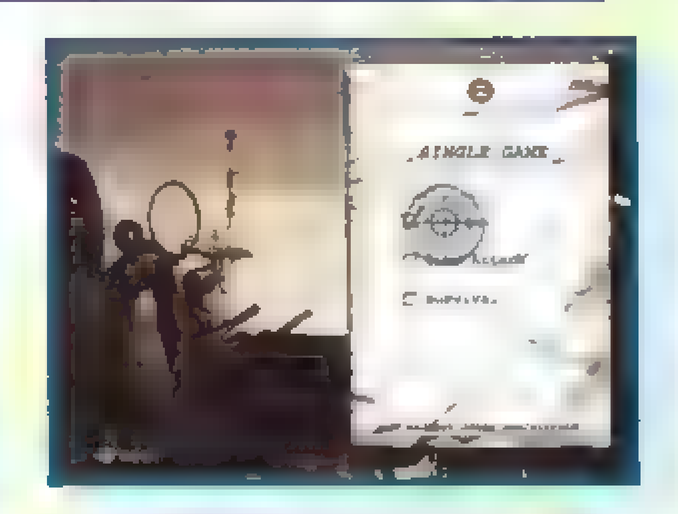
二戰風持續發燒

最近的遊戲還是有許多以二戰為主，雖然題材是相同的，但每款遊戲本身確有著全然不同的遊戲體驗。遊戲的劇情內容是設定在第二次世界大戰的太平洋戰區裡頭，在此玩家所扮演的角色是密蘇里艦上的一門防空火砲操控手，沒錯，你的任務就是操控艦上的40公釐防空砲，將不斷來犯的軸心國飛機擊落以及清除所有海上的威脅，以維護船艦本身的安全。隨著遊戲關卡的不同，戰場還會切換到太平洋上或是珍珠港等水域，在敵軍的強大火力之下，如何擊退這些敵人並存活下來將是玩家的最大考驗。

簡單卻又令人滿意

剛拿到這款遊戲時感覺有點訝異，因為這款遊戲沒有製作華麗的動畫也沒有複雜的介面或是複雜的操作，雖然我對於複雜的操作並不會感到苦手，但還是希望能夠玩到簡單又有趣的遊戲，原因不為什麼，因為簡單本身就是一件很不容易又很有美感的事情。在多人連線模式時所有玩家將扮演艦上的砲手





一起抵禦敵機的攻擊，多人模式[illegible]，[illegible]有趣的，不需擔心單人遊戲時單打獨鬥，玩家之間也可以互相支援對抗敵人。在遊戲操控的部份也非常簡單，只要將滑鼠移動[illegible]，[illegible]敵機以及戰艦，當然敵人也不是靜止不動的，[illegible]玩家所要的一一進行攻擊。

眾多的遊戲關卡

遊戲裡模式一共分為三個，分別為任務模式、時間模式以及生存模式三種。任務模式裡，一如往常的將出現的所有敵人擊落就可以過關，過關後會依照玩家的[illegible]彈藥、射擊的命中率以及生命值等數值換算成分數，比較可惜的是彈藥不會留存到下一個關卡，在每次過關之後都會進行重置，不過隨著關卡難度不同也會給予不同數量的彈藥與特殊武器，此外算是此遊戲的特色之一，每一個關卡都相當簡短，不過雖然短但玩家並不用擔心很快就破關只能重複玩同樣關卡這樣的問題，因為遊戲裡的關卡一共有99個，隨著關卡等級增加也越來越困難，這樣的挑戰性絕對可以滿足喜好挑戰的玩家；時間模式則是要玩家在一分鐘裡盡可能的獲得分數，但將會擁有幾近無限的彈藥可以進行使用，在這個模式裡，玩家將可以忽視任務模式裡的規則，不用節省彈藥盡情開砲擊落敵人；生存模式則是比起前兩個模式又更難了許多，因為玩家除了要努力的存活下去之外還要擊落越多敵機越好。









說到操作還是簡單

《喋血珍珠港》的操作性上面的表現相當親和，玩家使用滑鼠控制砲台的轉向以及子彈和飛彈的發射，猶如第一人稱射擊遊戲，唯一的差異在於不能移動角色。[illegible]遊戲中唯一[illegible]鍵盤[illegible]，如果玩家想要一邊手動[illegible]可以將它設定在滑鼠的中鍵，比起其他許多操作複雜的遊戲，喋血珍珠港所表現出來的操作讓也簡單又不失樂趣，即便不曾玩過第一人稱射擊遊戲的玩家也可以很容易上手，一個好的遊戲[illegible]有操作[illegible]不[illegible]遊戲[illegible]的特性，如此一來才能夠更容易的讓玩家融入遊戲之中。



撲天蓋地而來的敵機

隨著遊戲的進行原本以為是個簡單的[illegible]遊戲，[illegible]五關之後上就有大批的敵機，玩家在[illegible]所操控的[illegible]彈藥數[illegible]多，飛彈的數[illegible]更少，[illegible]有所改變[illegible]，這些[illegible]彈[illegible]遊戲裡是[illegible]，不但打不中敵人，還要[illegible]彈藥，[illegible]雷射砲而是具有物理特性的[illegible]，這樣的[illegible]遊戲[illegible]了[illegible]



比較值得一提的

比較值得一提的是隨著玩家所操作的艦砲受到攻擊後，船艦也會出現不同程度的損害予以相對應，有時甚至可以看到被炸掉的雷達塔並且不斷冒煙。此外在高難度情況之下的敵人，數量之多幾乎將整個天空蓋住，一波接著一波的攻勢要是沒有良好的反應以及豐富的經驗是沒有辦法輕易過關的，以及敵機AI也大不相同，不但飛行的速度快，軌跡也更難以捉摸，不經一番練習是打不中敵人的。在遊戲說明書裡頭也主動提供秘技可以選擇自己想玩的關卡或是擁有無敵、無限彈藥等等，對於想要輕鬆玩遊戲又對射擊遊戲不拿手的玩家而言可以說是一個相當體貼的作法。實際上這款遊戲的表現可以說是相當的好，在各方面都有水準以上的表現，近似手機遊戲般的簡潔介面，以及直覺式的操作方式在遊玩的時候讓人的感覺都相當的舒服，在現在遊戲以多樣以及複雜充斥的時候能夠有這樣一款遊戲出現，也讓許多人知道好的遊戲不一定要複雜不一定要大



遊戲護照

GAME PASSPORT

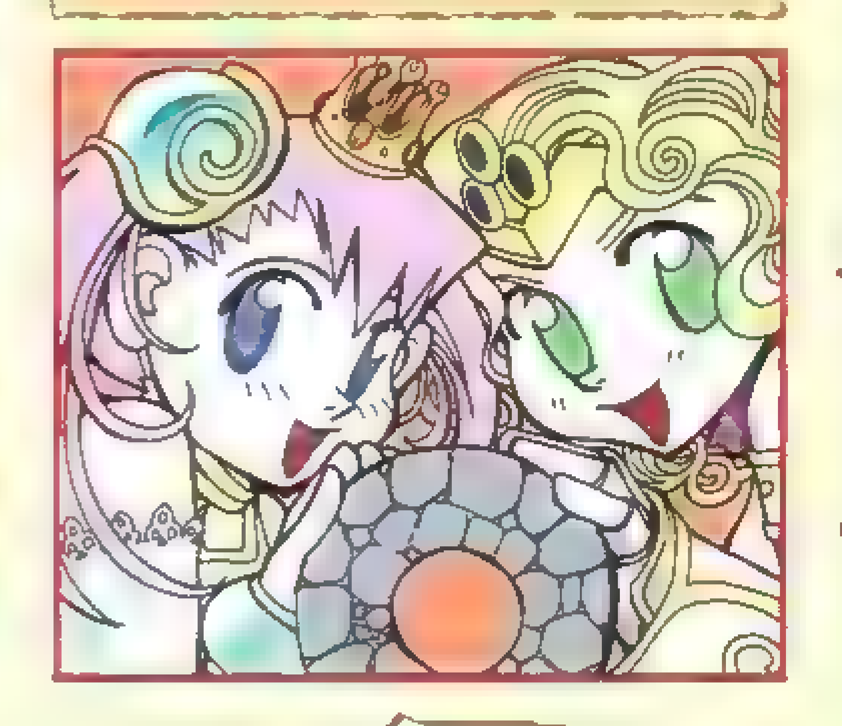


喋血珍珠港

製作公司	Made by [illegible]
發行公司	[illegible] Games
遊戲類型	射擊

操　作	操作簡單易上手。
耐玩度	短暫卻又刺激[illegible]
劇　情	幾乎沒有劇情。
音　效	適當的遊戲音效[illegible]
畫　面	具有水準以上的 3D 畫面

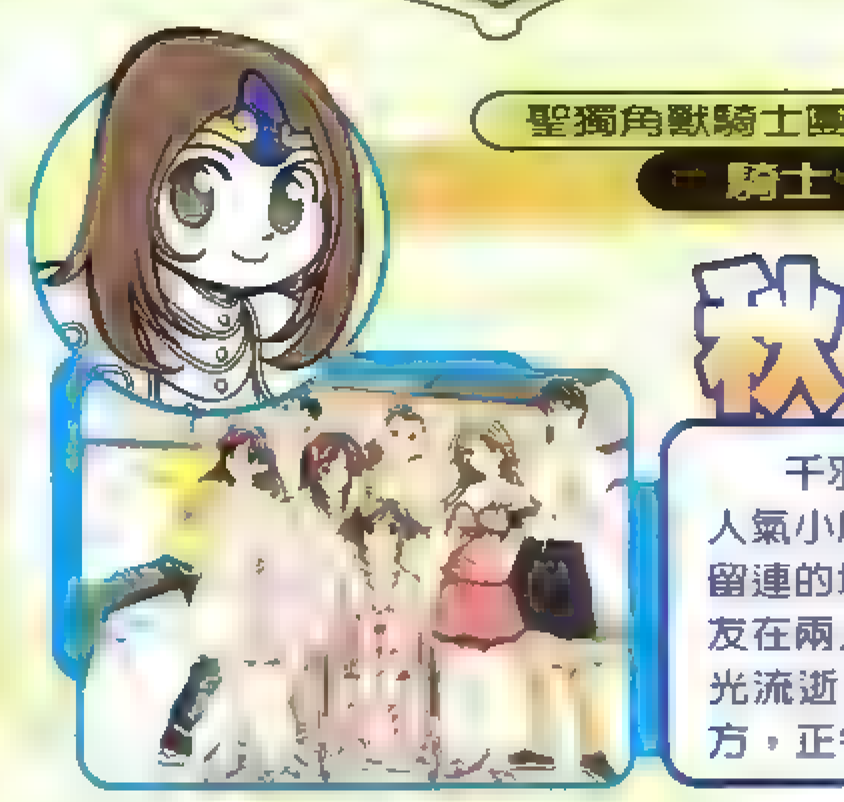
在玩過市面上有許多複雜又令人頭痛的遊戲，或是同質性太高讓人難以分辨出特色遊戲後，不妨嘗試一下這款遊戲，這是一款簡單卻又刺激的遊戲





聖獨角獸騎士團

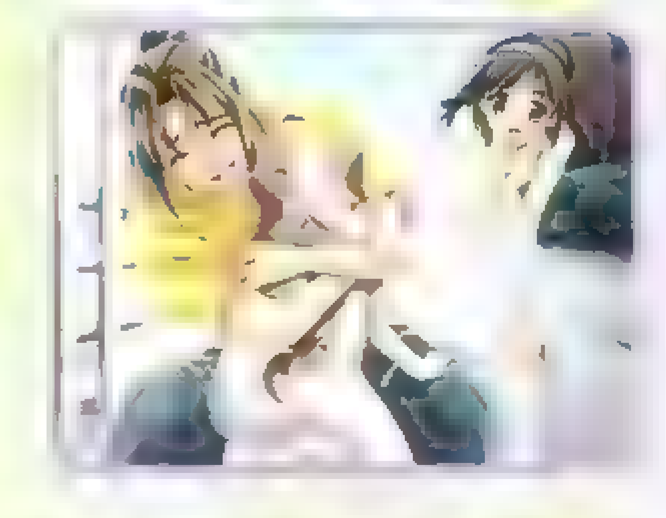
騎士——安吉麗娜

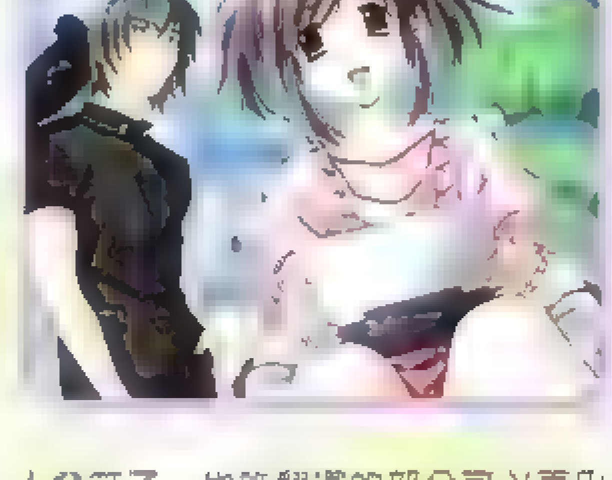


秋之回憶系列—想君

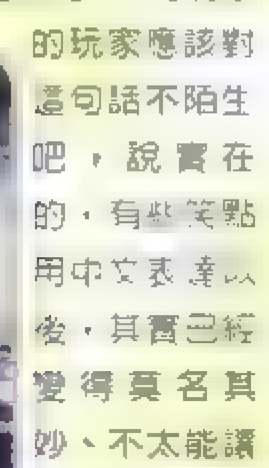
千羽谷區的咖啡屋—cubic cafe，是一處為當地居民所熟知的人氣小店。也是就讀於千羽谷大學的男主角加賀正午，最喜歡翹課留連的地方。曾經擁有一段挫敗戀情的加賀正午，由於高中時期女友在兩人戀情最甜蜜的時候不告而別，令正午遭受相當的打擊。時光流逝，儘管當時的創痛慢慢平復，但只要想起前女友　黑須彼方，正午的心還是會感到莫名的苦澀。

越來越進步是筆者在玩KID產品時，漸漸確定的感受。在秋之回憶一、二代皆有亮眼成績後，時隔一年推出的《想君》，是否能不負玩家期待，甚至有超越前作的演出？相信是許多MO系列死忠玩家心中共有的期許。在實際進行遊戲後，筆者再次感受到KID的努力。不但在畫面上更見用心，就連劇情走向也有突破性的嘗試。與一二代不同的是，《想君》的場景並不是走校園風，而是將時空重點放在一間個性咖啡屋，許許多多的相遇、對談、衝突，都在這裡發生，也因此，包含店長、顧客在內，都成為構成整個故事的重要脊脈。配角人物之多，更是前所未見。除了大家熟知的信和小狗TOMOYA，更有深受忠實玩家喜愛的唯笑、靜流、小夜美等前作角色，尤其此番TOMOYA還成為劇情中的重要角色，吃重程度可不遜於第一男主角呢！（笑）



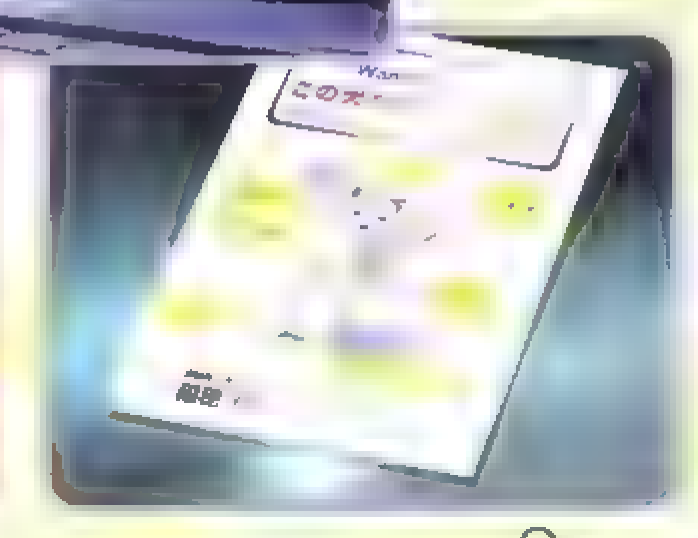


不過相對來講，配角出場的機率實在很頻繁，反觀各個女主角們，好像就沒那麼多戲份了！尤其當玩家選擇攻略某位女主角後，其他女性的出現頻率就更是少得可憐，幾乎淪為可有可無的角色，劇情走向也使得未被選擇的女性很難有鹹魚翻身的機會，甚至就此消失，實在有點悲慘的感覺。此外，這次《想君》劇情中，選項少了許多，絕大多數時間都是角色之間的對白，或是主角內心的想法。有時長達遊戲時間兩三天，都沒有任何選項出現，讓筆者彷彿置身事外，對於女主角們愛戀的感覺，總覺得少了點感同身受。感情的刻畫和前作比起來，張力似乎略遜了些，大部分的時間只能呆坐在電腦前看著配角們有一搭沒一搭的講冷笑話，真的是….魚字加上非就是鯡啊….有玩過的玩家應該對這句話不陌生吧，說實在的，有些笑點用中文表達以後，其實已經變得莫名其妙、不太能讓人發笑了。也許翻譯的部分可以再用心一些，兼顧信達雅，就不會有這種笑不出來的情況了。雖然《想君》安排了前女友黑須彼方的角色，也將主角的心態設定成對前女友的不告而別耿耿於懷，但實際上進行遊戲後（攻略其他女主角時），卻覺得這個"前女友"好像份量也不過爾爾。也因此當筆者選擇了其他女孩以後，在心中對彼方的告別，缺少了依依不捨的酸楚，也許這正應驗了：「時間是最好的良藥」這句話！呵~



《想君》在畫面的部分，如同前面提到的，更見用心了。各具特色的美麗女主角們，在造型設定上相當能展現她們各自不同的個性，藝術氣息濃厚的那由多、冷艷的沙子、耀眼的彼方……讓人一眼就能產生明確的映像。而當角色說話時，嘴型也會跟著開合，表情也更豐富，能將女孩們的心情更明顯地表達出來。背景部分也呈現完美的光影變化，極其逼真，可惜的是部分場景，用拉動鏡頭的手法表現時，畫面呈現的顆粒實在慘不忍睹，頭一次看到這麼大顆的顆粒時，還讓筆者嚇了一大跳，懷疑自己的電腦是不是該升級了……與其運用拉近手法而暴露出嚴重的鋸齒，倒不如採用多張CG來呈現，應該會好一點吧！



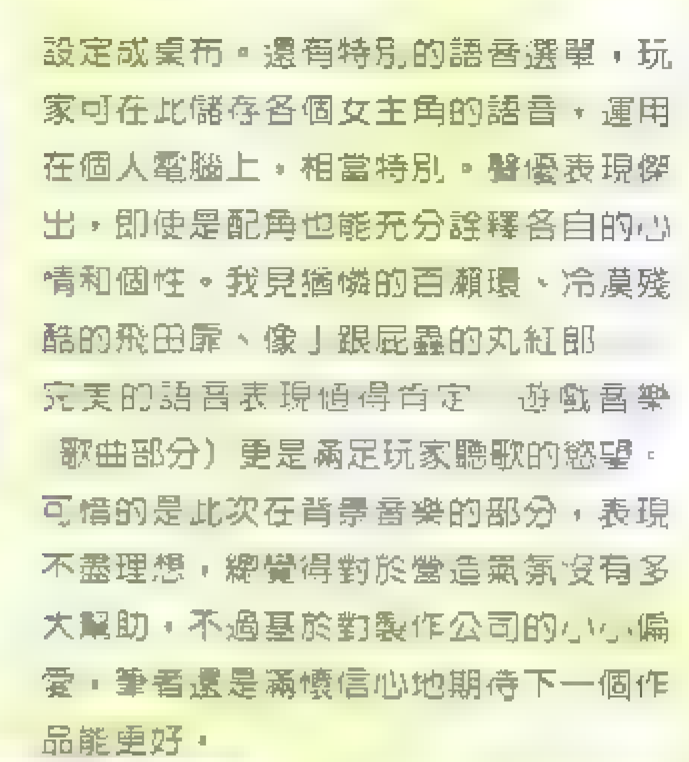




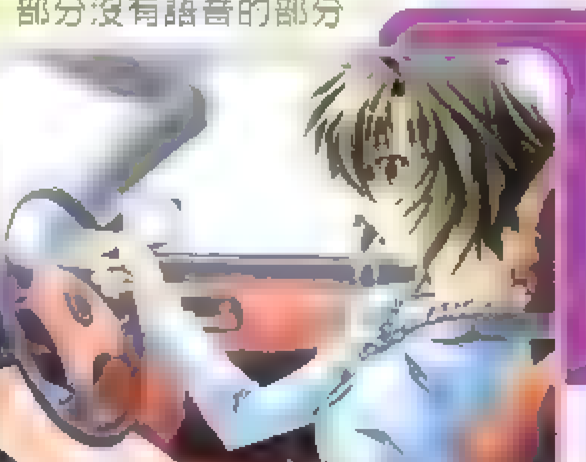


操作的部分依然是非常便利，玩家可選擇字幕自動進行，不必呆呆地猛按滑鼠。遊戲也提供了多種設定功能，無論是語音、背景音樂、字幕框線、透明度都可以自由調整，非常簡單好上手。除了自動存檔功能外，也可以在遊戲中隨意儲存或讀取進度。此外也能夠設定劇情略過模式，已經閱讀過的劇情可快速跳過，對於已經攻略過相同劇情的玩家來說非常方便，既不會因為劇情重複感到枯燥，也不會錯過未讀訊息。不過當選擇自動進行模式時，部分沒有語音的部分很快就跳過了（像深步做的卡片上的文字），快到讓人看不清楚深步到底寫了些什麼？而一些很無謂的話，只因為有語音就變到無法跳過，對於已經因為選項較少而感到有些無聊的筆者來說，頗有不耐的感受。

片頭選單中的特別選項，一樣是喜愛美美CG的玩家集滿了相簿，隨著遊戲進行，可收集到所有女主角、配角們的圖片，並可設定成桌布。還有特別的語音選單，玩家可在此儲存各個女主角的語音，運用在個人電腦上，相當特別。聲優表現傑出，即使是配角也能充分詮釋各自的心情和個性。我見猶憐的百瀨環、冷漠殘酷的飛田扉、像丁跟屁蟲的丸紅郎[illegible]完美的語音表現值得肯定[illegible]遊戲音樂[illegible]歌曲部分）更是滿足玩家聽歌的慾望。可惜的是此次在背景音樂的部分，表現不盡理想，總覺得對於營造氣氛沒有多大幫助，不過基於對製作公司的小小偏愛，筆者還是滿懷信心地期待下一個作品能更好。



錯字、翻譯錯誤還是存在於《想君》之中。有些為人熟知的神話故事，基本上翻譯名稱應該要跟隨大家習慣，而不是草率的單純直接音譯。例如巴別塔翻譯成巴倍爾塔、通天塔，沒有前後統一，該是光譜要注意的部分。







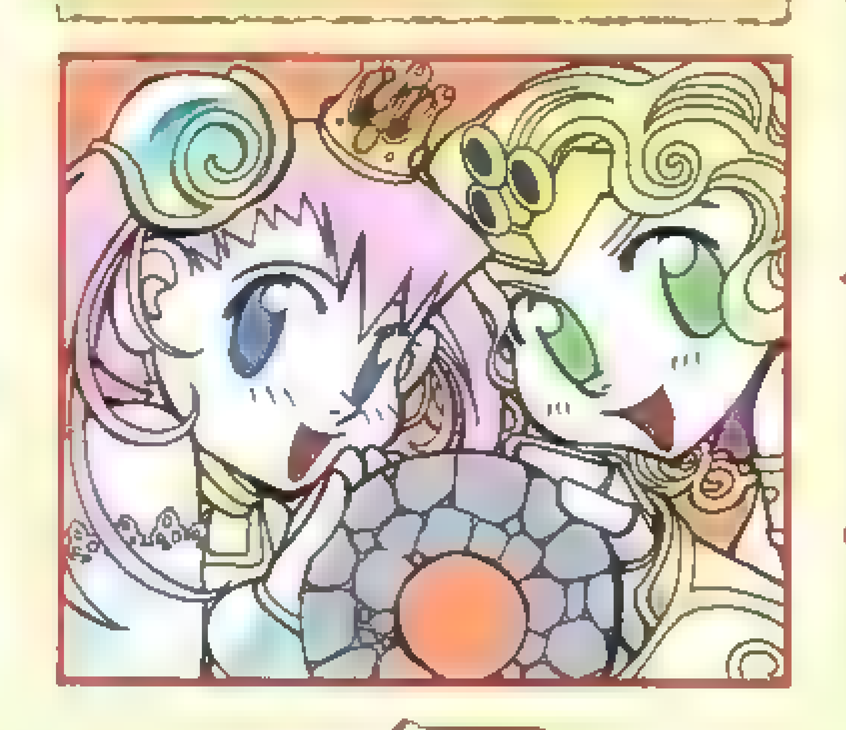
遊戲護照
GAME PASSPORT



秋之回憶系列—想君

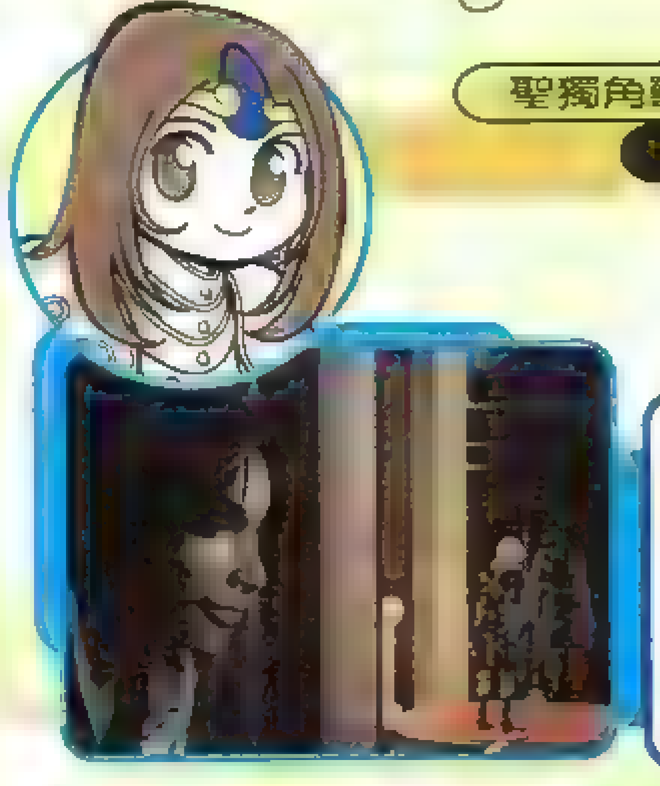
操作	好用的滑鼠右鍵、可隨時調整的遊戲設定，相當便利
耐玩度	前情有些冗長，部分無聲需要的對白太多，考驗[illegible]
劇情	嘗試新的愛情元素值得肯定，但在[illegible]顯不足
音效	聲優表現傑出，充分傳達角色個性，可惜背景音樂一般。
畫面	角色或背景皆美形動人，但[illegible]造成的鋸齒可改進。

整體表現中上，水準一定，如果能更不偏心，對每一個角色的結局都更用心安排的話，評價一定可以更優秀，代理公司在校對時應該更仔細



聖獨角獸騎士團
騎士─米米娜

西伯利亞Syberia1



這款遊戲雖然已經在國外上市有好一陣子，甚至在國外也剛剛推出了第二集延續之前的劇情，但是，就算經過了好些時日，《西伯利亞》的魅力依然不減，成為近來難得的冒險遊戲類型佳作。在玩這款遊戲的時候，彷彿在閱讀一本聲光俱佳的電子書，又彷彿在欣賞一部絕不冷場的電影，整個遊戲過程，會不斷期待下一個將會遇到什麼、將會看到什麼呢？卻又好怕如果真到了故事結尾，一切精采結束時該怎麼辦呢？

令人目不轉睛的優美畫面

「西伯利亞」的故事發生地點設定在一個歐洲的神秘小鎮上，小鎮以製造獨門全世界知名玩具、神奇自動人偶著名，於是歐洲、神秘、再加上有趣玩具……的要素，就構成了整個遊戲的畫面風格，遊戲中的建築物、工廠、小屋、山脈……等等的構成，美的令人捨不得眨眼，而關卡所呈現的數位動畫，更是不可錯過。故事裡至少設定了四段場景，每段場景都有著截然不同的特色。玩具小鎮瓦勒希爾小鎮，就如同它所生產的著名玩具一般，到處充滿著令人驚奇的精巧機關，踩在小鎮的石子地上，欣賞歐洲中古的建築物、美麗的河流、藍天、森林、古典的車站、廠房，會想若真有這個地方存在的話，真想去看看呢！巴魯克斯堡大學如同其名，雄偉的校舍、藏書豐富的圖書館、實驗室、和隨處擺設的長毛象骨骸，顯露出濃厚的學院研究氣息。康莫格勒，一座昏暗的鋼鐵之城，用灰暗和金屬佈置成這座城市，還充斥著混亂的空氣，沉重的壓力會讓人想盡早離開這個地方。阿拉巴德，一個極為美麗的度假勝地，不但可以看到開闊的海，度假中心裡美麗的游泳池和SPA療養池，也會有讓人想跳下去好好享受的衝動。





既感動又優雅的配樂

遊戲中的音樂，總是會適當地響起優美的配樂，不但能達到……上…的…動，…女主角…時一般…，…會讓人有…的感覺，印象深刻的…，…登上教堂頂端，在…上…時，教堂鐘聲會…響起…，…還有…、…，有著…的美感。遊戲裡的音效也一毫不含糊，鳥叫聲、推動大門的聲音、腳步聲、…聲……，…動作…，裡頭的人物對話是採全程語音，而且不同的人物各具有不同特色，聽不出任何不搭調，自動人偶斯卡吉托又可愛的聲音、度假中心管理員老練不耐煩的語氣、飛行員鬱鬱寡歡的談話、…院長的七嘴八舌、女高音具有磁性的嗓音……等等，女高音在故事中將表演高歌一曲的節目，真是非常的精采。

高潮迭起的劇情安排

「西伯利亞」除了極佳的畫面及配樂以外，會讓人沉浸其中捨不得離開的原因是…，你無法去想像下一步會遇到什麼的絕佳故事劇本，整個遊戲過程就會在期待和驚喜中經過，結束時還會有「怎麼辦，好希望故事能再繼續喔」的感覺。故事從一個雨天開始，女主角凱特…，驚奇的看著一列奇異的送葬隊伍經過，而這支送葬隊伍竟然完全由自動人偶組成，它們井然有序的走進教堂，這種反現實的舉動、神秘的開場，不知不覺的就會引起玩家有一探究竟的好奇，而當繼續探究下去後，會發現有一連串更多的事件被牽扯進來，每當以為達到某些任務就會圓滿結束時，總會有一些意想不到的狀況發生，任何曾經遇過的事情、認識的人、得到的道具，都有可能成為日後達成任務、解開謎題的重要關鍵。為完成一間國際公



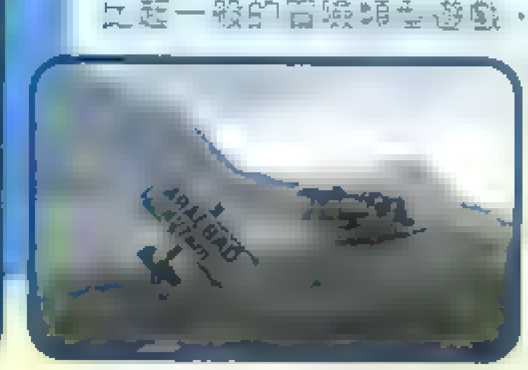




可以收購，據遊戲工廠的合約委託，凱特從紐約特地來到這個充滿個性氣息的地方，但是工廠女主人的意外過世，卻讓凱特傷透了腦筋，所以她自尋找另位繼承人而跑遍各地，同時展開了奇妙的火車之旅。一路上，凱特認識了各種形形色色的人，每個人都有著屬於自己深刻的故事，為尋找長毛象終其一生的漢斯、愛錢的官僚船夫長、只為再聽一次歌劇而不擇手段的傢伙、懷著夢想的酗酒飛行員、年老的女高音……，全都是令人印象深刻的角色。其中凱特也完成各種不可能的任務，更同時經歷了親情、愛情、友情的考驗，甚至還冒著生命危險，也因此凱特的心在不知不覺中起了很大的變化，這個奇妙的旅程，喚起了凱特潛在的真正渴望，這樣的情節，已經不再是一般表面化的遊戲故事劇情，會讓人感動的是，裡面包含了更深一些的精采內涵，會讓人在不知不覺中，跟隨著凱特的行動和遭遇不斷起伏。

有趣又有創意的機關設計

故事中設定了非常多有趣的機關和道具，這也是遊戲的另一主要特色。故事一開始，凱特要尋找的人物漢斯，正是位天才製作了相當精巧的機關，凱特旅程中得去一一解開。故事中最重要的道具機械人車，就是遊戲設定主動人漢斯……的「發條」要大才能啟動，玩家可以從對話中得到提示解決大部份的機關，有部分則需要一些特別的想像力。除了在巴洛克式的大學中的任務有點繁瑣到，令人產生一點不耐煩感，因為玩家必須在同一個地方來回奔波很多次，大部分的機關都是很巧有趣，會讓人發出會心的微笑。在遊戲裡，凱特可以自由撥打電話，行動電話也是個特別的道具設定。另外，《西伯利亞》的操作容易上手，玩家可以在極短時間內輕易的習慣操作女主角凱特，使她與四周環境做全方位的互動、對話和解任務，有些任務的解法會需要點創意和「異想天開」，這會是整個遊戲過程中玩家比較傷腦筋，同時也是最具挑戰性的地方。當玩家每當解決任務後，響起悠揚的配樂時，心裡的感動是無可言喻的。而且，比起一般的冒險類型遊戲，《西伯利亞》在任務上設計也顯得較為「平易近人」。



遊戲護照

GAME PASSPORT



西伯利亞

[illegible] M[illegible]ds

[illegible]

[illegible]

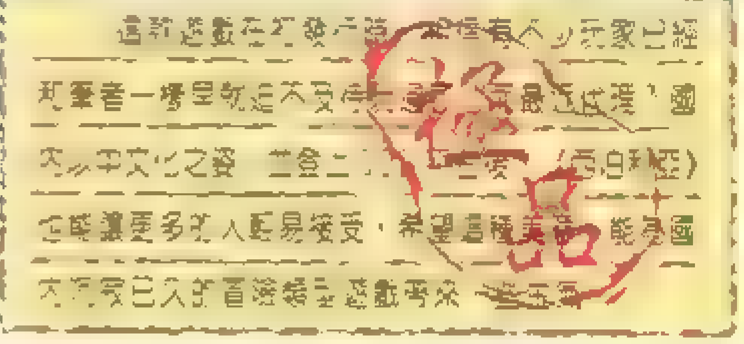
操作 用滑鼠就可以很輕易的操作[illegible]

耐玩度 冒險類型遊戲，玩過一段時間後[illegible]

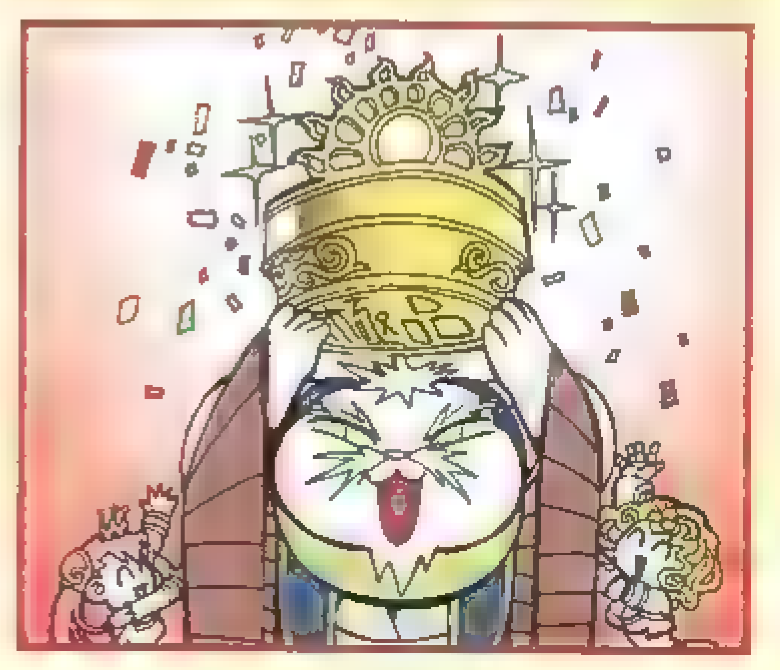
劇情 內容豐富精彩，高潮迭起，讓人感動不已

音效 優美動聽的配樂令人感動，[illegible]

畫面 華美的畫面場景，會令人不禁愛上這款遊戲



這款遊戲在歐美上市，已經有不少玩家已經耳聞者一場學說是天文傳奇[illegible]最佳的冒險大作，國內的中文化之後，並會[illegible]《西伯利亞》也能讓更多的人輕易接受，希望這種美的[illegible]能為國內玩家已久的冒險類型遊戲帶來一些生氣。



聖獨角獸騎士團
聖騎士—巴雷特
raphael@ms1.hinet.net

蕩神誌

無論人、仙、妖本來都是當初女媧創作出來的作品，可是後來鴻鈞發現這些生靈不斷破壞自己苦心創造的這個世界，於是便又決定創作軒轅族來設法加以維護與管理這一切，但是此舉卻反而造成四族之間的各種紛爭從不間斷，最後甚至在人、仙、妖共同合作之下導致軒轅族的滅族命運。

筆者不能免俗地要先讚美一下「蕩神誌」的畫面表現部分，此外，據悉官方網站資料再三宣稱PICTOGRAPH引擎足以與Quake、Unreal的3D成像引擎，可惜實際成績似乎並沒有達到應有水準，其中部分或許只能算是非戰之罪吧！不同於「蕩神誌」[illegible]的鮮豔[illegible]，[illegible]配色技巧[illegible]，整個遊戲畫面因此[illegible]。但是在整個遊戲[illegible]處理方面，的確是有達到那種壯觀華麗的應有水平，[illegible]由於遊戲程式採用一次讀取關卡所有相關資料的關係，使得玩家將會浪費不少時間在盯著讀取畫面上面，[illegible]與第二段[illegible]明顯，[illegible]接著下來的故事安排並沒有再次出現類似狀況，不過也就因為這樣的讀取方式，玩家除非為了故事需要前往另外一個遊戲場景，否則遊戲進行過程當中根本完全不會為了讀取資料導致玩性中斷的情況發生，這點的確非常值得令人激賞萬分。另外一個問題則是出現場景規模失衡方面，由於少數遊戲關卡的過場劇情安排實在過少，反而讓玩家平白浪費太多時間在無關緊要的[illegible]過程上面，尤其已水關算是設計得過於太大





無論，[illegible]比較安全的角度來說，[illegible]少數遊戲關卡[illegible]戰鬥場面[illegible]的關係，[illegible]完成的關卡[illegible]，可是卻不會讓人[illegible]十分無趣。

除了上述[illegible]狀況之外，「蕩神誌」[illegible]最大的[illegible]還是在[illegible]點上面，筆者[illegible]之緣故，才會一直[illegible]一頓一頓地不順暢，[illegible]看到網路上[illegible]玩家表示就算2G以上電腦[illegible]毛病之後，方才確定[illegible]問題應該不是在硬體本身[illegible]的一個地方，在[illegible]一個[illegible]只要轉到特定視角[illegible]之後，整個畫面更新就會突然大幅下降，筆者推論應該是主角面對方向的多邊形數量[illegible]，因為就算身在室內一樣會有這個問題出現，這便迫使玩家除非轉至[illegible]視角[illegible]出屋了事，否則根本沒有任何辦法可以加以改善。另外一方面，這款遊戲的紙娃娃系統倒又是拉回些許分數，因為那種可以看到武器與盔甲真的穿在主角身上的感覺實在很棒，不過筆者對於少數頭盔會將主角臉孔整個蓋住一點有些不太苟同，特別是如果在[illegible]主角全部都採用同樣一頂頭盔的情況之下，戰鬥當中根本無法分辨得出來究竟誰是誰。

「蕩神誌」本來應有可能成為非玩不可的難得佳作，可惜一切全部都敗在設計得不夠人性的操作界面，相信所有玩過這款遊戲的玩家都會深表贊同才對。首先是在整個戰鬥系統的處理方面，雖然玩家只要對準敵人並且緊壓滑鼠左鍵不放，主角就會施展說明書裡頭沒有特別強調的持續攻擊動作，問題是如果玩家選擇近景視野的話，根本幾乎不可能精準點到想要攻擊的敵人角色，這樣子一來原本期待體驗真．三國無雙的那種爽快戰鬥快感就已經變成不可能的事情。遊戲畫面最底下的快捷列本來立意相當不錯，但是玩家一旦選擇法術攻擊之後就沒有辦法換回一般攻擊，除非玩家再另外將任一武器拖到快捷列當中並且加以點選才行，說明書針對此點並沒有特別解說得很清楚，導致遊戲推出至今依然還是有著不少玩家根本不懂如何再換回一般攻擊。







當然啦！其實「萬神誌」也不是完全一無可取，除了筆者上述那些表現突出的優點之外，遊戲長度可以說是非常令人滿意得沒有話說，就算玩家想要刻意停留在特定關卡裡頭好好練功一番，只要碰觸特定戰鬥發生點即可滿足這個需要，另外配合越常使用就會越強的必殺技與法術，更會讓玩家一點都不會覺得練功會是一件苦差事，可是您還是要特別小心不要走到過於場景邊緣的地方，否則視角非常可能就會直接轉到會讓您分不清楚東南西北的詭異角度。即使部分玩家對於這款遊戲對話內容缺乏歷史考究或是時空錯亂大肆批評，不過筆者個人認為它本來就是一款虛構出來的遊戲世界且非歷史事件重現，因此其實大家無需對於這點過於苛責就是，而且整個故事發展下來雖然沒有什麼過於拍案叫絕的新意，並且對於每位人物本身的個性描寫亦顯得不夠深入，但是卻也沒有什麼前後矛盾的劇情出現。另外一方面，遊戲音樂的精彩演出自然更是令人印象深刻無比，尤其筆者撰寫這篇評論的時候，腦海裡頭還會自動響起幾段動人弦律與激昂戰鬥旋律，可惜「萬神誌」遊戲對於音效部份處理卻顯得不是那麼成功，雖然「萬神誌」的遊戲音效想要營造那種身歷其境之環場效果，所以會有遠處戰鬥音效遠比近處戰鬥音效還要大聲的不錯設計，但是筆者卻又很快發現只有一方聲道會有音效出來，而且除此之外的音效本身效果亦無法讓人留下什麼深刻印象。



總而言之，就算數魔師非常負責地持續推出更新檔案進行清除臭蟲清除工作，可惜有些先天失調之處並無法透過這種方式來加以改善，不過筆者在此還是要恭喜他們能夠即時修正眾多遊戲臭蟲。話說回來，如果數魔師能夠不要這麼快推出「萬神誌」，並且將一些設計缺憾與遊戲臭蟲事先防範未然的話，那麼「萬神誌」根本不應該只有這樣的遊戲評價而已。無論將來「萬神誌」是否會有二代作品，筆者都會誠摯地希望數魔師可以完全吸收這回的遊戲製作經驗，以便不久未來會讓眾多玩家遊玩到媲美國產遊戲經典大作的傑出作品。

遊戲護照

GAME PASSPORT



萬神誌	
製作公司	數魔師
發行公司	英特衛多媒體
遊戲類型	角色扮演

操　作　經常發生同伴無故失去意外狀況，在戰鬥當中更是令人困擾

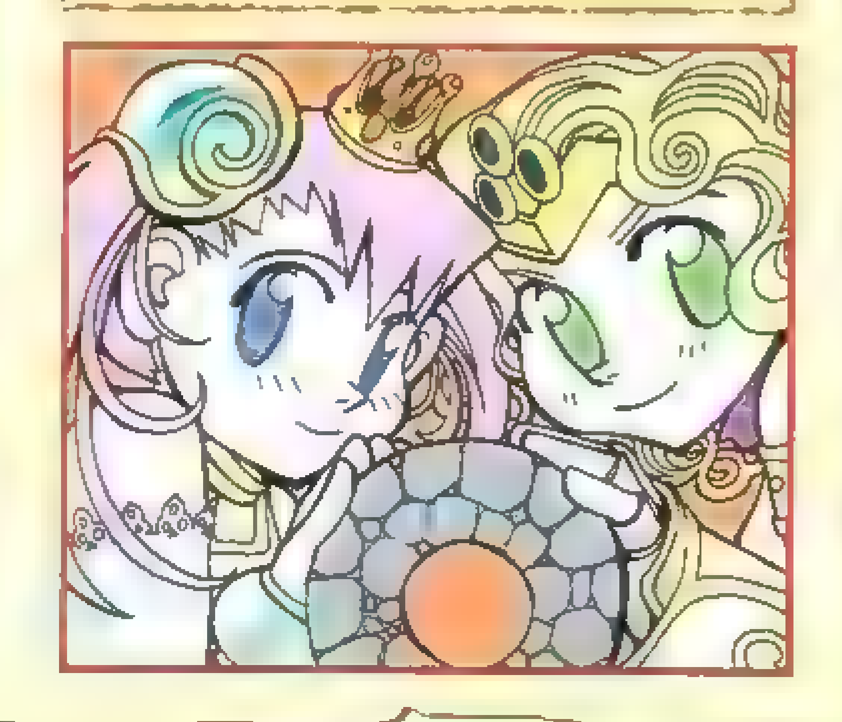
耐玩度　戰鬥場面具有空前氣勢，使得練功過程並不會乏味無趣

劇　情　故事長度令人感到滿意，可惜人物個性刻畫不夠深入。

音　效　背景音樂恰如其份，但是環境立體音效表現卻不甚理想。

畫　面　遊戲引擎表現沒有特殊亮點，某些特定畫面會發生延遲

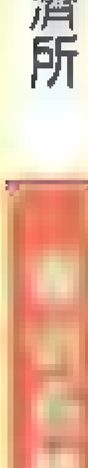
這款遊戲的基本架構與設計理念具有一定水準，不過程式本身的臭蟲過多與其他諸多設計缺失，卻又驟然拉下不少原本應該擁有的作品評價。

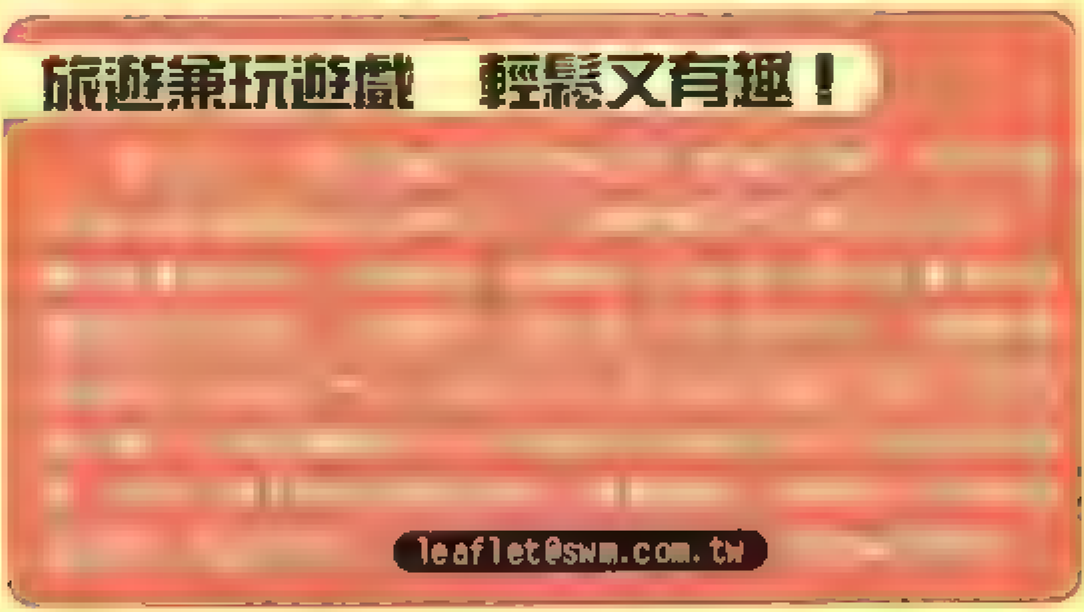






玩家救濟所

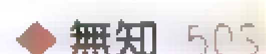
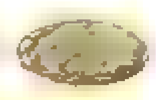




給老編：

只有一個百思不得其解的問題要問：請問15年前電腦遊戲普遍嗎?如果不普遍，15年前的軟世都在介紹什麼呀?(恕我無能吧 到底...到底在寫什麼呀?) 請全能的老編大人為小民解惑吧！

PS.這一期單機版遊戲好像比較多，實質上有比較多嗎?

◆無知 505



話說15年前，其實老編也還沒有到雜誌社工作，不過老編也確確實實的是一個骨灰級玩家呢！翻看一下軟世前人在15年前的古董雜誌，當年可都是雙色印刷，那時候電腦還沒普及，遊戲出的並不多，當然在雜誌頁數上也就不多。當年的遊戲也大多是單色的而已，雖然簡單，但是卻是帶給我們不少的樂趣呢！唯一和現在相同的，就是雜誌的內容取向，也是以新遊戲介紹跟攻略為主，這可是遊戲雜誌千古不變的主要架構喔！另外，最近的單機遊戲的確有增多的現象，不過主要都是以代理的國外遊戲為主，看樣子國內的單機遊戲也要加油囉！

1.這次在皇家放映室，月藏先生的漫畫中，發現了一件令我想大叫的事。沙雷納愛穿丁字褲，這大家都知道，但是居然連蕾蕾都穿丁字褲！（在182期166頁發現的！）

2.真感謝老編！我畫的畫居然真的上了！我真的很認真的在畫！

3.每次的限時兌換，是不是很搶手啊？名額這麼少，國民那～～麼多，那根本就沒機會了吧！>\<

PS：可惡！真的拜託老編和歐茲大方點，把回函背面可愛的圖案放到石盤裡！

◆荷心 505



哈！月藏大人的「伎倆」又被眼尖細心的讀者發現了！根據月藏大人的說法，「穿丁字褲在安德多斯王國中，可不是個人興趣，這可是月藏大人當初對漫畫中所有女性角色的基本設計喔，所以，以此類推，其實安德多斯連載中的女性角色，其實每一個都是穿丁字褲的，不稀奇、一點都不稀奇。不過老編在此強烈聲明，這一切都是月藏大人純屬虛構，所有漫畫中的設定，皆與現實無關，如有雷同純屬巧合！

恭喜你！不過呢，不用感謝老編，關於畫作的挑選，可全部都是秀卡畢完全作主，絕無私底下關說、或賄賂的可能，能上的「皇家畫室」全憑實力，一點都做假不得喔！

限時兌換的獎品，由於十分的珍貴，因此的確是非常搶手！來函眾多的情況下，想要中獎，的確除了手腳要快之外，一切都只能看運氣了，請大家加油喔！

關於回函圖案的部分，老編和他人商量許久，希望能印製成名信片或類似贈品送給大家，把他們放到石盤裏，也是不錯的建議，不過這樣好像就不夠精美了！老編會仔細考慮一下的！



[illegible] 老編喜極而泣

非常非常期待戀愛盒子出資料片啊！我收到我抽中的國民大獎 吞食天地餐具組了，真快耶！感謝喔～

◆心恬 50S 

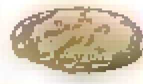
各位安德列斯的大大好啊！！

這次會激動的拿起筆來寫回函，是因為我拿到贈品療，是吞食天地餐具組，被我可愛的妹妹（小一）給討去了……話說回來我和愚弟（國三）支持軟世快一年了（零買連續…）雖然不算老客戶，但是我們會每個月吵架這次該誰出錢買"買"雜誌的！（哈……）因為要是沒買就會覺得這個月有事未了……（加油）

◆瑋心 50S 

親愛的老編，

我中了！中了雪狐抱枕～真是～太太太高興了，看到我的名字在上頭，我狂叫～太Happy了！哈～這次我是要問您有關S幣的問題，雖來我都已經看了快一年了，但～我還是不太清楚S幣要如何使用和其他問題～是否麻煩老編大人為小女子再仔細地講解一次呢？例如：每一期所得的S幣會一直保留下去嗎？還是那一期完S幣就沒了？～布丁郁知道問這個問題一定很蠢～而且～剛開始買軟世的時，還以為真的要把上面的S幣剪下來……還好沒做這個蠢事～呵～真丟臉啊～！！所以～還是麻煩親愛的老編大人解說一下吧～阿里啊多～萬分感激～

◆布丁郁 50S 



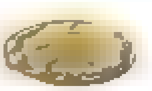
嗚嗚嗚！每回老編看到這些感謝回函，心裡都是十分感動的啦！！老編也要在此感謝大家的感謝，以及工作人員的辛苦。我們會繼續努力的啦！這種感覺就像拿到金曲獎、金馬獎一樣快樂呢啦啦！

TO布丁郁，這S幣可不是那麼簡單的，他當然有保留下去的價值，不過由於統計複雜，有些S幣的發送就會比較緩慢，請大家多多見諒！另外，老編剛剛翻了一下中獎名單，你……好像又中獎了！真是運氣才是王道啊！不知道你有什麼培養運氣的妙招，趕快傳授給老編一下，不然老編每期買樂透，都沒中過獎，也是很可憐的啦！

錯誤大挑戰開始 王國成了大飯小吃

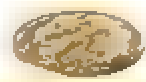
1. 說真的，這次已經漸漸對所謂的多重結局產生了反感，因為仙三的多重結局劇情，最後有點矯情的，這仙三外好像又更為複雜，令人有感光火，因為這種設定使得結尾亂七八糟，這之前宇峻不都很愛搞這種設定嗎？如果可以接受的話，設定2-3個結局，像天之痕那樣質感不錯的結局劇情，另外請將我的聲音傳達給大宇知道，謝謝。

2. 另外，在182期中113頁的鄧不利多和綠仙的人物介紹跟哈利波特一樣呢！這情況已經不是第一次了，而是有好幾次內容重複的問題？而且我也反應了很多次，怎麼都沒改進？難道我的聲音您都沒聽到！

◆詮文 50S 

啊～～「守護永恆的愛」（日）真是太好聽啦！我現在只有要空或假日，就會狂聽，自從在網路上聽到後，我就中毒了，老編有沒有聽過？沒有的話去買一張CD來聽吧！69元而已喔！還有一點，哈利波特的人物介紹，怎麼鄧不利多和綠仙的介紹和哈利波特的介紹一樣的？怪怪……

最近有好多新電影喔！而且好像都不錯看呢！目前有點想看「明天過後」感覺應該不錯吧？

◆風流浪子 50S 

同樣文字重複，這樣的錯誤，好像不只發生過一次了！真是讓老編非常震怒…。在此老編發出錯誤追殺令，只要國民們發現錯誤，老編S幣加倍奉送，相對的



王國內負責校稿錯誤文章的成員們，就處以請全部同仁吃中飯最為處罰。希望大家以後多多抓錯，這樣子以後老編就每天都有免費的中飯吃了！至於為什麼會常發生這種錯誤呢，老編在此解釋給國民知道，這是因為王國內的美編娘娘們，做稿時的技巧運用，會先把文字放在每個標題下，衡量整篇文章的整體性及長度，當然有時候因為稿件太多，難免會忘記至換正確的文案。這時候只要負責校稿的文編沒有確實檢視完稿後的稿件，就會有這種錯誤出現。當然，這屬於文編的責任範圍，所以，請全部人吃中飯這種懲罰，是非常應該的啦！

TO詮文，多重結局的設定，基本上就是為了要增加遊戲的耐玩度，當然有時候會讓遊戲變的比較複雜，不過基本上，老編還是肯定這樣的遊戲設計的。當然，如果因此讓遊戲變的不好玩，就比較需要考慮一下了！老編會將你的建議轉告給大宇工坊知道，相信他們會有所衡量的喔！

TO風流浪子，「守護永恆的愛」老編也是非常喜愛的，睡覺前聽、睡醒後也聽，的確十分悅耳喔！另外，「明天過後」老編剛好也去看過，的確有許多場面感動人心啦！不過電影中太給老編最大的省思，就是環保概念，的確，地球只有一個，我們要好好愛護也！



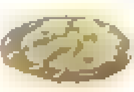
[illegible]

老編大人......請問我的軒外週邊~滑鼠墊何時會送來呢？快等不及了啦，這次戀愛盒抽獎活動好像沒刊出?我找半天找不到！對了告訴軟世的忠實讀者一個好方法，如果你有一期軟世沒買的話，你『傷心欲絕』的時候，你不妨到十大書坊看（如果你家附近有的話）應該可以買得到，我有3期都是這樣買到的哦！

P.S：本期的封面很Q喔！下期封面也要做的一樣好喔！

P S：仙三外傳的試玩版拜託老編幫A一下啦

真的很想試玩一下吶～場景做的超上的，可是又不知道家裡的電腦玩不玩的動（仙三是可以啦，不過....仙二外傳就不確定了）拜託啦～老編大大，真的很想玩啦！自從仙二和仙三開始就沒試玩版了，真的粉想保存呢，因為試玩光碟每次都做的很美！軒外的也是～（出的時候一定要幫忙A喔！）

◆鯨魚　50S 

『這期的軟世還不來啊？』『啥咪？還要等.........?』我一直跑去煩店員，呵～可能被我煩死了吧！182期為什麼是27號出啊？

老編，今天27日～是我們去校外參觀日哦！我和我的朋友去買東西的時候，我看到軟世，我本來要立刻買的，可是...我的朋友卻『最好不要現在買，到時候....被抓了（教官），你的軟世要跟你say goodbye』只好忍到下午4～5點。終於回到家！我要去買軟世～我都忘了要換鞋子…就衝去買了！後來才知道我穿高跟鞋去買的！腳超痛的，但為了買軟世～再痛～我也願意 ^^

◆水靈　50S



每次看到國民們，為了購買雜誌，努力的跑了好多地方，老編就心裡感到愧疚的很啦！的確，多年來軟體世界的習慣性晚幾天出，已經成為許多死忠讀者的惡夢，不過呢，這惡夢的製造者，當然就是安德烈斯的1號、2號、3號‥‥等等的拖稿天王動～！其中不消說，老編啊、月戚大人啊、尼爾斯啊、仙人啊個個難辭其咎，在此老編鄭重致歉，也會多多努力，往後讓延遲出刊變成真正的意外，而不是常態啦！

TO鯨魚，軒轅劍周邊應該已經寄出，不過滑鼠墊因缺貨，以把它改成手機吊飾，敬請見諒啦！此外，關於仙三外傳的試玩版，已經請仙人去協調可行性，希望下一期就有好消息啦！

TO水靈，這老編還沒有經驗啦！不過看「我的野蠻女友」中男主角穿高跟鞋跑步，好像很辛苦的樣子！真是辛苦你了！恩？下次我有機會在試試，體會一下你支持軟世的決心好了！



讀書當成玩遊[illegible]　[illegible]

TO　：才氣橫溢的老編：

第一次基測終於考完了，都怪我太依賴老編的祝福，不夠上進，才考得不甚理想，不過也該有個260分以上啦！我就讀的學校雖然名聲大不如前，但很湊巧的是，教導我的老師都是以前學校全盛時期的名師，沒考上建X，怎麼對的得他們呢？希望不要讓某位同學所說：『一流的師資，二流的設備，三流的學生！』這句話成真。最近突然想到，上學好比在玩線上RPG，一開始全部的人等級都是1，學科單元好比一隻隻不同的怪物，要多和他們親近親近才會升級，有人努力練功，有人整日聊天打屁（用功與不用功），等級越高打的怪越強（接觸更深奧的學問），寶掉的越好（更高階的人生知識、道理、經驗、以及更多的學問），有人三年來的努力慢慢練到100級，有人卻虛度光陰，始終留在1級，而基測有如一場官方辦的大型PK賽，你說說看，等級1的人如何打贏等級100的人呢？（勝者還有獎品，較好的學校，輸的只有參加獎，較差的學校）如果及時努力，在最後的一個月趕快衝等，再加上老編的祝福，說不定能扭轉乾坤，倒轉陰陽？所以說，遊戲始終出自於人性啊！（補：組隊練功什的更快）（就是指同學之間的互相鼓勵，一起上進努力啦！）

PS1　各位編輯大大們辛苦了，因為有你們，才有我手上的這本曠世奇書！

PS2　180期的國民大賞，讓我非常非常想寄回函，但為了遵守諾言『考完試之前不寫回函』，所以沒有寄，我要RO T-SHIF啦（淚）

PS3　希望ONLINE又搞回潮了，沒辦法還在OB，老編有玩希望ONLINE嗎？我在第二伺服ID：希塔林（沒時間練功還有5X級）

◆光之筆　50S



哇！看了你的「上學網路遊戲」，真是讓老編佩服不已啊！看樣子如果有興趣的話，你要成為一個線上遊戲的企畫者，也不是一件困難的事喔！不過老編最佩服你的還是你對讀書的態度，的確，讀書是一件滿辛苦的事，考試也是一個非常嚴峻的考驗，但是如果能把上學讀書就當作平常我們在玩遊戲一樣看待，為了增強自己的實力，只有不斷的努力打拼，把遊戲精神也套用在讀書，那相信你就一定能獲得不錯的成績喔！再者，你的說法也印證了老編一向主張的，玩遊戲並不是一件壞事。你把在遊戲中獲得的經驗，完全套用在生活中，當然了玩遊戲就會變成你的助益，而不是阻力囉！希望你能繼續好好努力，不僅取得好成績，也要玩得一手好遊戲喔！

既然你提出了這麼有建設性的概念，老編我也不能太小氣，回應你的要求，把老編私人珍藏的RO T-SHIF轉送給你，算是對你的小小肯定，要繼續努力喔！

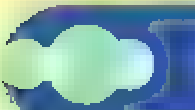


1. 網路遊戲太盛行，導致許多小朋友整天ㄅ　ㄎ　ㄌ　ㄋ的……連國字都不會寫了，令人感嘆啊！
2. 這期看到魔王開始用orz這個字眼，我要糾正一下：orz是小孩的樸地勢，大人的是OTZ才對！XD
3. 老編施主近來頗好歌功頌德，已入魔道，老衲深以為憂……何不效范仲淹到達"寵辱皆忘"之境界，否則下場堪憂，善哉！

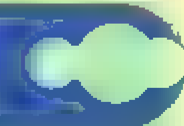
◆孟疑大師　50S 

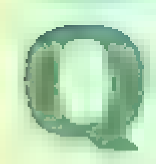
聽聞大師說云，老編步入魔道，不過長年以來深受讀者歌功頌德，老編實在不捨擺脫，每月雜誌銷量，心裏也難以寵辱皆忘。不過老編謹遵教誨，必時時刻刻擦拭心靈，必不輕易入魔是也。

注音文的問題，實為現代資訊產物發達所致，老編我也深感憂心。不過在網路上溝通，求方便使用注音文無可厚非，但是千萬不要因為這樣就方便變習慣，忘了國字如何書寫那可是大大糟糕的事，在此與所有國民們共勉。



安德烈斯心情留言板





遙望天空的蔚藍，
俯看大地上的碧綠，
只因我對未來的期望，
這世界會更美好。
在永恆的時空裡，
那無限的宿命中，
我對你的思念都不曾間斷。
祝軟世熱賣.........(no世界杯輸了>_<)

◆by很想哭的蒼龍　50S 

話說勝敗乃兵家常事，要勇於接受失敗，才能讓自己更進步。想當年三國時代，蜀漢劉備可是敗戰大王，最後也建立起獨霸一方的事業。所以千萬不要灰心喔！你的詩句，把思念人的心情套入喜愛軟世的心情，的確別出心裁，老編奉上50S以資感謝。



看了本期的「廣告森林」，真是讓人不禁莞爾，因為我也有去看TROY說　不過，當然不是為了Brad Pitt的肌肉去的啦！)

只是覺得，如果有看過故事的人再去看應該會更了解劇情吧！不過說不準，以後就有TROY的電玩出來了，突然想到，史瑞克不知道也會不會有電玩呢？老編，請原諒我跳躍式的講話，最近考太多試了。

◆瑞穀　50S

TROY的故事是非常有名的荷馬史詩改編，老編也去看了，場面真是浩大！本期有一個關於TROY的遊戲，史瑞克遊戲遲早會出！

稿件太多的老編　跳躍式回覆



指定科目考試快來了，為了考上理想的大學而犧牲掉許多玩樂的時間真的很痛苦，不過只剩一個月的時間了，再努力的撐下去到考完試，就可以把之前的遺憾玩回來，真想去網咖包一整天玩到爽，之前沒時間做的活動也可以玩到我高興為止了。

◆政霖　50S

唉！相信有不少國民都會有像你一樣的心情呢！不過呢老編在此俗套的套用古人說的話「苦盡甘來」「先苦後甘」，大家繼續努力，冬天過後，春天就來了喔！





我這一段留言要給我的friends～

※很快的，我們將要升上國三了，遇到困難時，就跟我講，不要放在心上，說出來～

※最近我做了一件很艱難的行為，我在摺1000顆星星，雖然說現在才摺好74顆，但我會加油，當1000顆時，我要用瓶子裝起來，我們一起許願好不好？

※到了國三，有些朋友要轉到別班了，雖然我想留下你們，但也許是夢吧！可是我們還是要在一起喔！

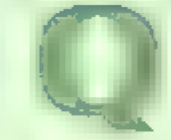
※這首歌是我做的給你們※

天上的星星　閃爍不定　是我看你們的雙眼
天上的月亮　昏暗不定　是我對你們的感情
天上的小雨　慢慢飄落　是我不捨你們的淚
天上的白雲　輕輕的飄　是我在你們旁的影
最美的東西　不是瑪瑙　而是我們的回憶每
最貴的東西　不是鑽石　而是我們的友情船
最好的東西　不是金錢　而是我們的友誼良
天上的景色　海上的場景　是最珍貴的畫面
※給國二忠的每一位

◆正憲　50S 

恩！老編看了你的留言真是非常感動啦！沒錯，雖然日後不免分離，美好的友誼就是你心底最大的財富。恩，老編也要趕快去找以前的老朋友敘敘舊了！



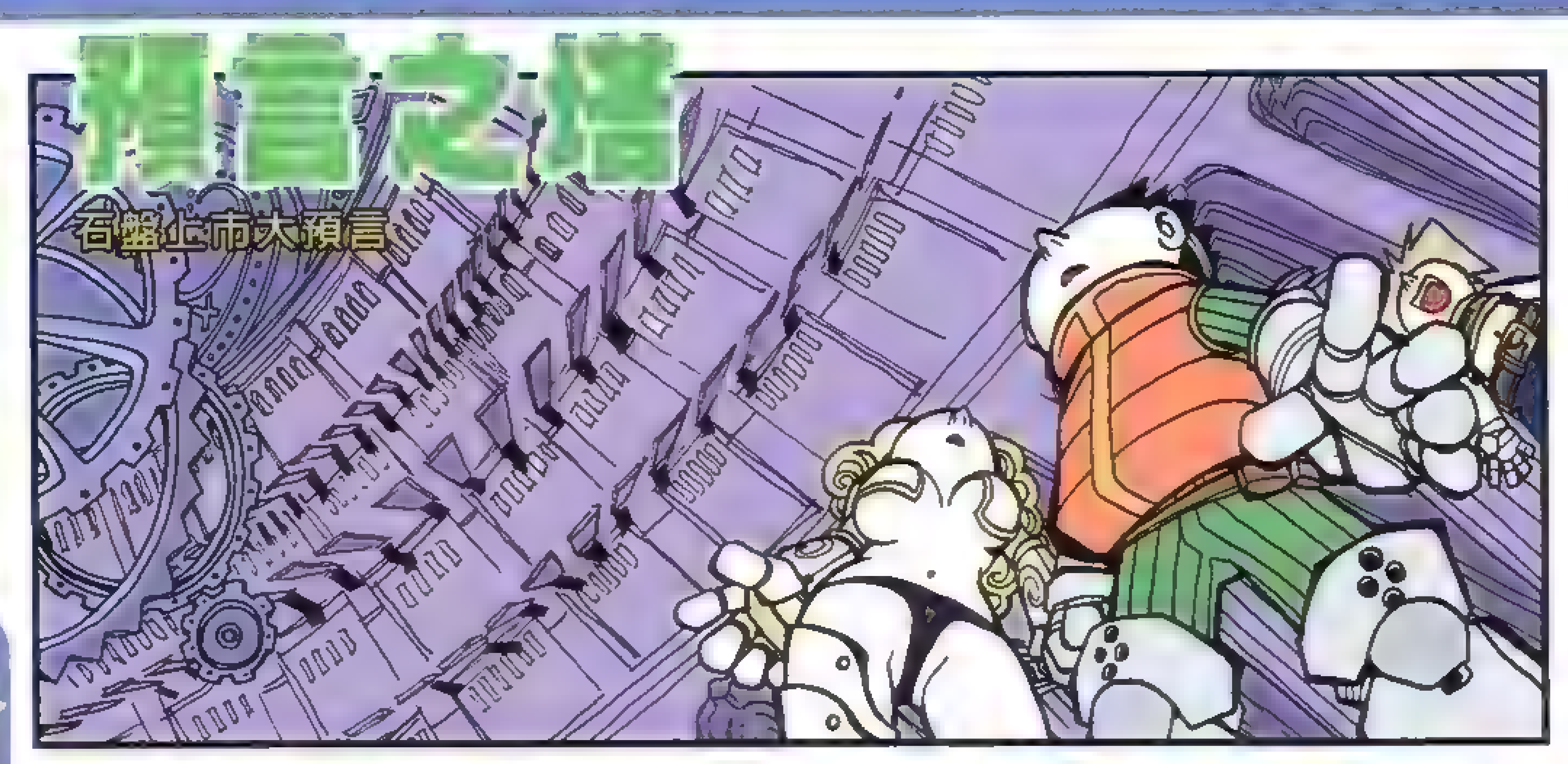


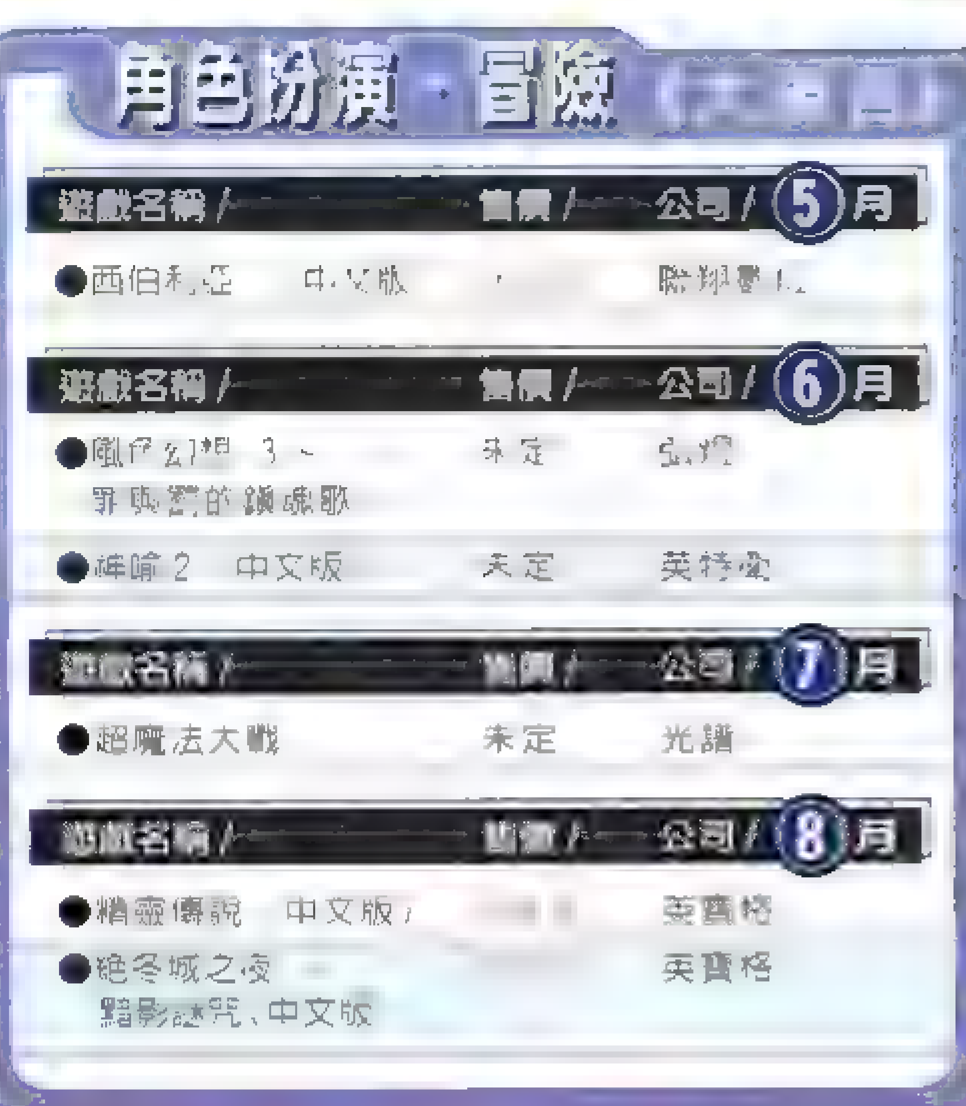
我也好想出國去玩個5～6天，但目前的工作無法讓我出國玩這麼多天　因為連放多天必會連上7天以上才放到1天假，且要連放這麼多天也很難）所以我很羨慕想計畫何時去玩就能去玩的人！！偶爾會有一個想去一換個週休or休假容易的工作，但現在外面的工作太難找了，且目前的工作要離職有點困難而作罷！！不過還好我還可以　　玩幾天囉！^-^

◆Fish　50S 

雖說老編才在前一陣子前往日本一遊，不過呢老編也是很想繼續出國玩得啦！不過老編一放假，安德烈斯就出不來，為了國民，這也是無可奈何的事！所以呢，努力的工作，在空檔之餘計畫自己的休閒時間才是王道啦！

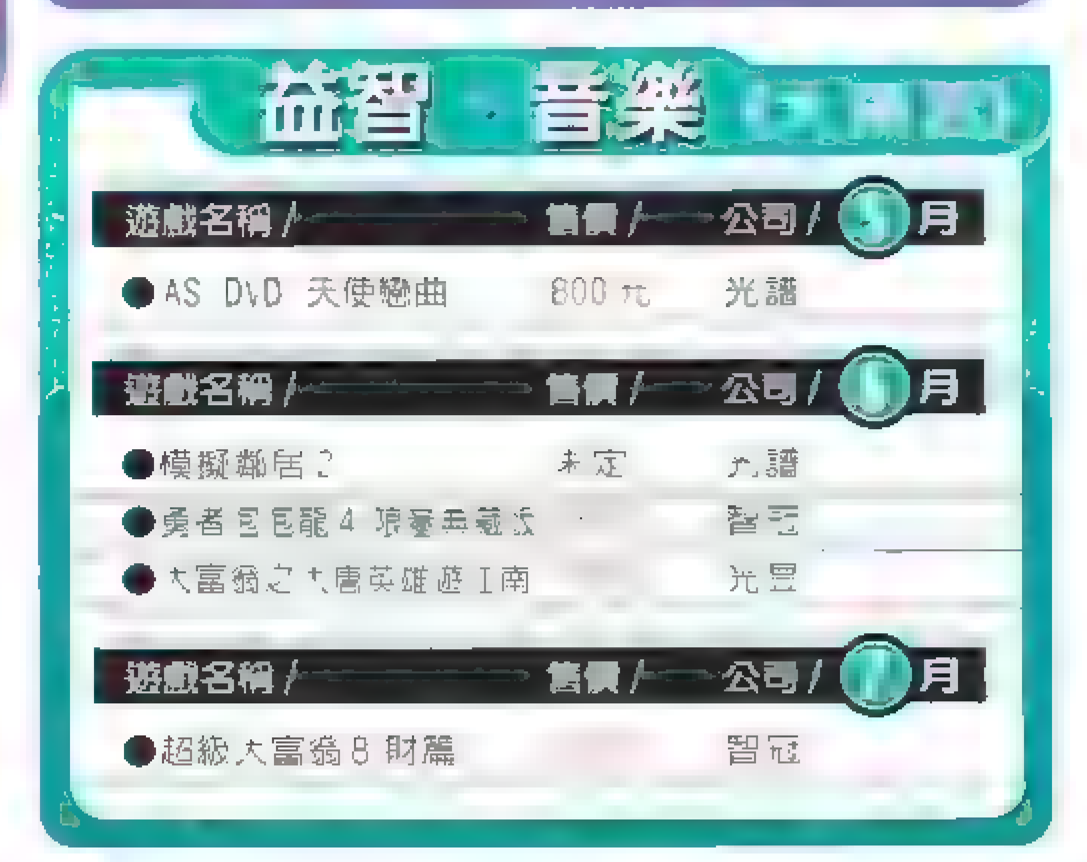






角色扮演・冒險

遊戲名稱	售價	公司
5月		
西伯利亞 中文版		聯翔數位
6月		
風色幻想3～罪與罰的鎮魂歌	未定	弘煜
神喻2 中文版	未定	英特衛
7月		
超魔法大戰	未定	光譜
8月		
精靈傳說 中文版		英寶格
絕冬城之夜 黯影謎咒、中文版		英寶格



益智・音樂

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]月		
AS DVD 天使戀曲	800元	光譜
[illegible]月		
模擬鄰居2	未定	光譜
勇者鬥惡龍4 [illegible]		智冠
大富翁之大唐英雄遊江南		光譜
[illegible]月		
超級大富翁8 財篇		智冠

策略・戰略・模擬・經營・養成

遊戲名稱	售價	公司
6月		
鐵道王 日文版		光譜
閃擊戰	未定	光譜
大航海家3	未定	光譜
商業王CEO	未定	光譜
蒼穹霸主2	未定	光譜
戰爭 [illegible] 中文版	未定	光譜
傲世2 光明守護者		智冠
英雄無敵4 狂風戰場 中文版	未定	英特衛
被遺忘的戰役 黃金合輯（英文版）		英特衛
被遺忘的戰役：三國爭霸 英文版		英特衛
[illegible]		英寶格
大戰略（中文版）		英寶格
特洛伊 木馬屠城記	未定	美思捷達
將軍 全集）		美商藝電
戰略高手2	未定	斐凡迪環球
[illegible]月		
鐵路大亨3（中文版）	990元	英寶格
戰地英豪		英寶格
王國的興起 王權保衛戰		台灣微軟
太閤立志傳5	未定	KOEI
三國志十	未定	KOEI
9月		
模擬道路王（中文版）		英寶格
至尊司令		英寶格
模擬市民2 中文版	未定	美商藝電

動作・競速・運動 大預言

5月

遊戲名稱	售價	公司
萬夫莫敵 聖女傳		光譜
百戰咕咕雞(全中文版)	590 元	智冠
湯姆克蘭西：間諜遊戲2（潘朵拉計劃 國際中文版）	1280 元	松崗
極地戰嚎（英文版）		英特衛
越野菁英賽 4	490 元	英寶格
刺客任務 3	108	英寶格
戰地風雲(大全)		美商藝電

6月

遊戲名稱	售價	公司
絕地悍將	1080 元	智冠
異界戰士		智冠
史瑞克 2		松崗
極道獵車手	1280 元	松崗
CSI 犯罪現場 合輯版		松崗
CSI 犯罪現場 II		松崗
極速房車賽 2		英寶格
變舌(中文版)		英寶格
寂靜之丘 3(中文版)		英特衛
關鍵任務：戰火風雲	未定	英特衛
世界娛樂摔角 WWE	未定	美思捷達
上帝城市賽車	未定	美思捷達
哈利波特——阿茲卡班的逃犯(英文版)		美商藝電
哈利波特 阿茲卡班的逃犯 中文版		美商藝電

7月

遊戲名稱	售價	公司
俠盜：死亡陰影	1080 元	英寶格
越南 1967		英寶格
影子行動	990 元	英寶格
夢幻高爾夫 · 極限之旅	未定	美思捷達
爆走卡車之橫越美洲	未定	美思捷達
貓女 ——— 蝙蝠俠續集（中文版）	未定	美商藝電

8月

遊戲名稱	售價	公司
勁爆美式足球 2005	未定	EA

9月

遊戲名稱	售價	公司
冠軍熱力賽	890 元	英寶格
極道車魂（中文版）	890 元	英寶格
幻想新國度	690 元	英寶格
瘋狂獵人 2005		英寶格
嗜血狂魔 2004(暫譯)	1060 元	英寶格

多人線上遊戲 大預言

6月

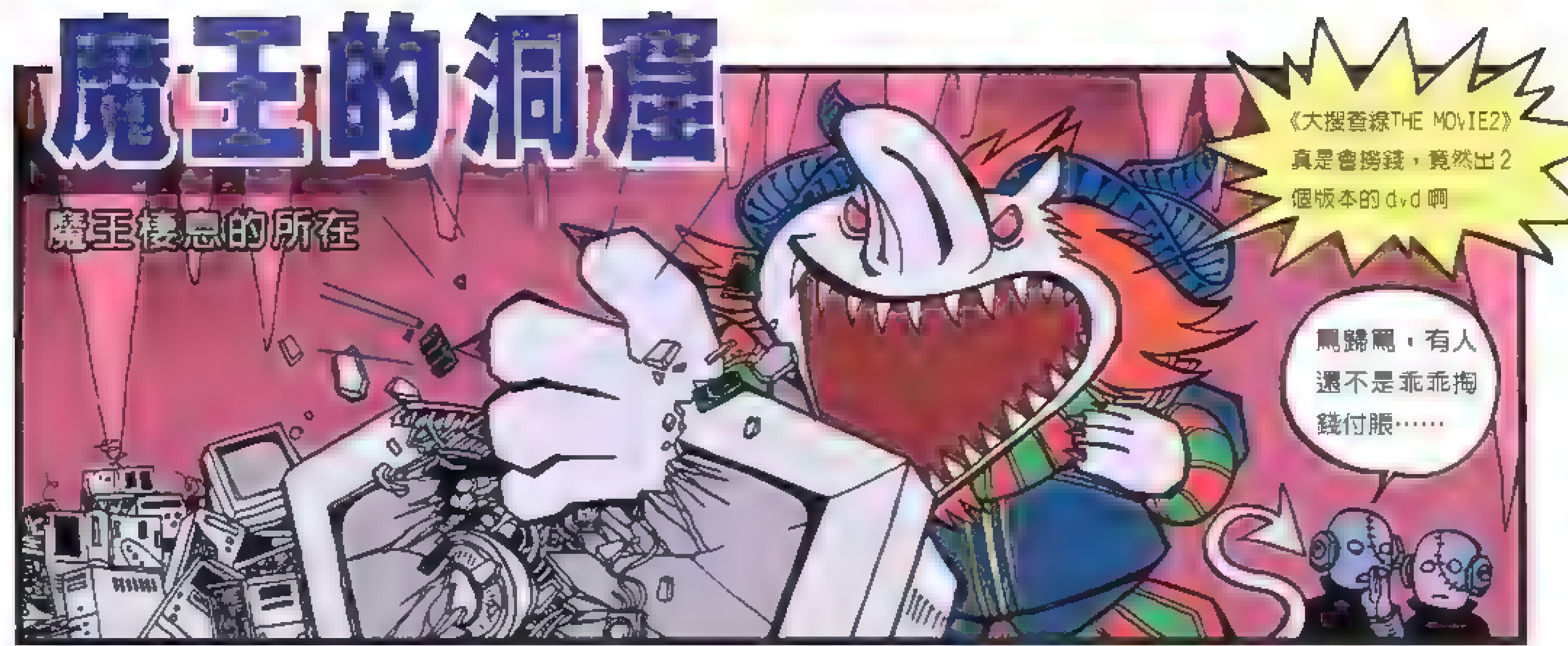
遊戲名稱	售價	公司
星空之門 online 合體金剛包		智冠
金庸群俠傳 online 書劍江山武曉錦囊包		智冠
吞食天地 online 喚獸樂園有福同 HI 包		智冠
金庸群俠傳 online 書劍江山二週年慶福袋包(暫定)		智冠
三國演義 online 三國鼎立纜世奇騎包		智冠
吞食天地 online 喚獸樂園步步高昇包	199 元	智冠
石器時代 7.5 版 精靈的召喚	未定	華義
JO 七年特集	未定	美商藝電
UO 限量珍藏版		美商藝電

7月

遊戲名稱	售價	公司
戀愛盒子 online 海洋戀曲良辰啟航包		智冠
戀愛盒子 online 海洋戀曲夏日之戀包		智冠
戀愛盒子 online 海洋戀曲水漾寶貝包		智冠
戀愛盒子 online 海洋戀曲海灣戀情包		智冠
戀愛盒子 online 海洋戀曲花蝶戀愛包	269 元	智冠
EI-血的審判 49 元包		智冠
EI-血的審判 369 元包	369 元	智冠
吞食天地 online 陣擂台開卡包		智冠
吞食天地 online 陣擂台開卡月卡包		智冠
吞食天地 online 陣擂台月卡包	399 元	智冠
吞食天地 online 陣擂台門市獨賣包		智冠
數碼精靈 online	未定	歡樂家庭資訊
夢幻之星網路版：Blue Burst	未定	SEGA

魔王的洞窟

魔王棲息的所在



魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商
開罵者：
(提供你的綽號、筆名、當然也可以留下你的大名
為何該罵的來龍去脈：

以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：

欠罵的對象：希望的搶怪玩家

開罵者：犬　兒

為何該罵的來龍去脈：



《希望》近一波釣哈比兔的活動引起全《希望》玩家熱烈的參與，由河岸邊釣魚的人潮不難發現，擁有哈比兔裝似乎是每個人的願望，但偏偏有人運氣差，花了許多昂貴的釣餌，仍無法釣到kuso的哈比兔裝，也有人釣到了，但卻無法湊足整套裝備，因此官方又釋出另一項優惠玩家的活動，就是集滿「牙齒」、「兔子毛球」、「白色羽毛」、「超硬的殼」各兩百個就可換一套哈比兔套裝，所以許多釣不到套裝的玩家當然就不會放過這個機會，可是，會掉以上物品的怪物的量，可滿足不了廣大想換哈比兔裝的玩家，於是便出現毫無秩序，先搶先贏的混亂局面，由其是遠距離攻擊的職業－法師及小丑，靠著自己遠攻的優勢，搶起怪來毫不手軟，實在令人不可忍受，希望這些搶怪的玩家能夠收斂些，不要仗著遠攻優勢就強佔好幾個點，而且以上的物品要收集兩百個並不難，花的時間也不久，所以等別人收集完畢再接手吧！！因為把別人的怪搶光光可是不好的行為哦～ ___ ✓！！

魔王的眉批：

搶怪是很多OLG都會發生的事情……orz，希望那些搶怪的玩家可以尊重一下其他玩家的權利，不要在隨便搶怪了……，不過好像怎麼玩都還是有人會繼續搶怪……orz，真是台灣OLG的悲哀，賞



欠罵的對象：網路遊戲與現實中的騙子

開罵者：炎　龍

為何該罵的來龍去脈：

之前接到假冒某遊戲代理公司的e-mail，大意是說：

由於收信者違反使用者條例的XX條款，必須協助該公司我們調查，所以要將帳號、密碼以傳真或用email方式寄回，如果沒有在時間內登記，該公司得視情節終止其帳號之使用權，還說改版後系統會將半個月沒上線的帳號凍結！

真是夠了，你們這些...豬！！想盡各種辦法，就只為了騙人家的東西！難怪台灣一直爛下去，就是有你們這種投機取巧心態的廢渣！雖然這種文章的內容相當可笑，但悲哀的是，就是有人會受騙(也不一定只有小學生...)。

還有假冒信用卡"處理"中心的傢伙，用手機簡訊告訴你說你的信用卡被盜刷，所以要致電到02-77199363分機xxxx去查詢，拾你的大頭鬼！信用卡上面有手機號碼喔？還是信用卡"聯合"中心洩漏資料讓你查啊？我怎麼都不記得辦卡時有填手機號碼啊(那時還沒手機...)？真是騙術拙劣，笑死人了！麻煩你們這些騙子，要出師前請先多學點常識，別搞得讓人家笑台灣的騙子真是笨，那這樣被騙的人豈不是更笨了？

魔王的眉批：

無論是台灣的現實社會或台灣虛擬網路中，騙子的存在還是讓人很生氣，不過儘管已經這麼多受騙的人現身說法，還是一直有人持續被騙，多半都是騙子抓準台灣人"貪"的心理，所以奉勸大家，來路不明的信件、電話千萬不要輕易相信，以免因小失大，賞

欠罵的對象：

天外 Online 二次封測的 patch

開罵者：火　舞

為何該罵的來龍去脈：

《天外 Online》前陣子第一次封閉測試結束後，就馬上進行第 2 次封閉測試了，因為我第一次封閉測試的光碟是跟朋友要的，故沒法直接收到第2次封閉測試的光碟，又懶得去7-11買9元包，加上雷爵官網上面有說會提供更新檔，我就直接上網下載了，結果下載更新才是惡夢的開始，官網上寫到要更新個 20-30 分鐘，結果不知是我網路過慢還是怎樣，竟然一直在下載東西，更新了 2 個多小時……爆，那當初下載 200MB 的更新檔是什麼，為何不直接附在裡面，差點都沒心情去玩了，不過最後還是可以進去玩了，也還蠻不錯玩的 ^ ^ ，不過……隔天不知發生什麼事，patch 完就執行不了天外程式了，只好又重灌，又花了 2 個小時……，真是點點點。

魔王的眉批：

哈……真不知是雷爵設計不良，還是怎麼回事，哪有 patch 這麼久的，這樣可是會讓人沒心情繼續玩下去歐，希望各遊戲公司 patch 的時候能夠多注意一點，能夠在壓片或上傳之前就完成完整的 patch ，不要都等到正式要上線之時，才利用patch server更新更多的東西，這樣可是會浪費到玩家的時間，希望可以看到改進，賞 15P 、100S 。

欠罵的對象：

盜我 RO 帳號的人



開罵者：快被氣死的人

為何該罵的來龍去脈：

前陣子因為不想與 BOT 為伍，加上課業忙碌，又加上沒閒錢買月卡……汗，故月卡到期就沒有繼續玩 RO 了，所以過了 3 個月沒玩 RO 的日子，因為還可以看看電視、漫畫，又不用受 BOT 的氣，這段日子過得還蠻悠閒的 ^^ ，前幾天朋友 msn 找我，希望上線一起聚聚，順便組隊去龜島玩玩，因為還有些點數（甜蜜人生賽卡乱來的……orz），所以就乾脆上線逛逛，因為電腦中版本還是《夢想天空》……orz ，故先上 Hinet 去下載最新的版本—《櫻之花嫁》，安裝後 patch 發現硬碟還不夠 800MB ，還得先砍砍東西才能夠 patch （題外話：已經上線 3 年，為什麼「硬碟不足 800MB」的警示，到現在還是亂碼………，這點小 bug 都修不好……），折騰了半天終於可以上線。

登入帳號到選角色畫面一看，發覺角色身上的頭飾都不見了，心裡就覺得不太妙，果然選主角色鐵匠進去一看，身上全部被扒光了，手推車裡面也空空的了，只剩下一些爛卡（什麼松鼠卡、瓢蟲卡……等），倉庫也被A個一乾二淨………，當然其他 2 個角色（騎士、獵人）也無一倖免，也是全身上下被清光，看得我當場傻眼，氣得我無言以對，前 2 年玩的心血全部不見，一批 2 洞對種族 +5 雙手巨劍、一批 3 洞 +8 十字弓（含 3 礦工的）、+5 黑狐戰士長靴、+4 瑪勒盜蟲戰士長靴、+4 幽劍披肩、+4 幽靈披肩、一堆辛苦收集的頭飾（包含好不容易開禮物箱拿到的四葉做出來的兔耳）、一批防種族圓盾、一堆儲存的消耗品……等數也數不清的物品（倉庫 + 手推車有 200 個欄位，我至少用了 180 個欄位），連一直懶得去換的上千個「傑勒米結晶」也被搬走了……當時真是心灰意冷，完全沒有玩下去的意願，而更心寒的是這些東西都是我完全手動賺來的，雖然不是什麼很頂級的裝備，至少還夠用，現在卻全部被盜，真是○○ x x △！！！

接受朋友的安慰跟建議就下線去逛巴哈 bbs ，看看有什麼方法來追回失物，結果是我想得太天真了，以為是電子資料，新幹線可以直接理賠玩家，結果是新幹線只負責幫玩家調出遊戲歷程，我們玩家要自己憑遊戲歷程向警察局報案，我看我八成是追不回來失物了………淚，能追回失物也得靠法律過程，那都不知多久以後了……，更晴天霹靂的是我太久沒上線了，聽說遊戲歷程只保管 2 個月……，如果是在我頭一個月沒玩的時候就被盜了，那我看我連證據都沒有……，那就更不可能追回了，真是殺千刀的死小偷！！因為聽說客服很難打通，所以連打都不想打，就照著官方網頁的指示，寄申請遊戲歷程的文件過去了，已經過了 1 星期都沒messages息，不過也說要處理7-14個工作天，就繼續等吧……反正本身對追回就不報太大的希望了……

為何帳號被盜，到現在還是一頭霧水……@@，我都是在家玩 RO的，所以應該不會有木馬程式被側錄密碼帳號的狀況，這讓我不得不想到當時聽說有流傳出一份文件，上面都是玩家的帳號密碼，因為本身很懶，所以都很鐵齒的一直沒去換密碼，現在想想會不會就是這樣被盜，真是欲哭無淚……，更想哭的一點是，我沒事在帳號中放什麼甜蜜人生賽卡乱來的雜點，就是這些剩餘的點數害我的帳號可以上線，才讓那個偷兒可以上線偷我的東西………本來暑假還打算玩玩，因為完全沒裝備了，又不好意思跟朋友伸手要裝備跟錢，一切從零開始的過程又很難受，我看我就不玩 RO 了…… ……

魔王的眉批：

這裡嚴重警告大家，網路遊戲帳號裡面的虛擬寶物，也算是人身財產的一種，如果有盜竊的狀況在，一切可以依刑法起訴，請不要以為抓不到，不過……警察對這種案件都很沒有效率就是了……orz ，個人的心血就這樣一瞬間被偷光，任誰都會很灰心，只能祝福你收到遊戲歷程後，看看是否可以揪出這個小偷了，賞 30P 、250S 。





石盤遺跡



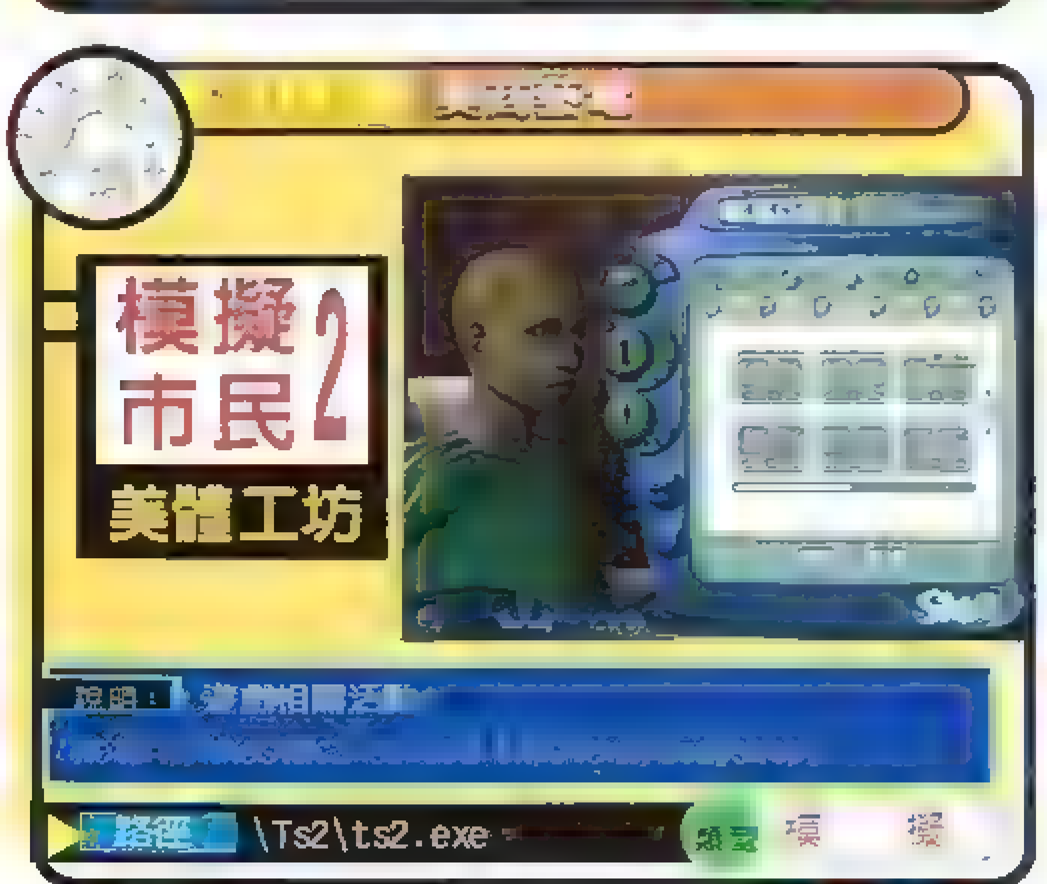
解謎石盤小密訣

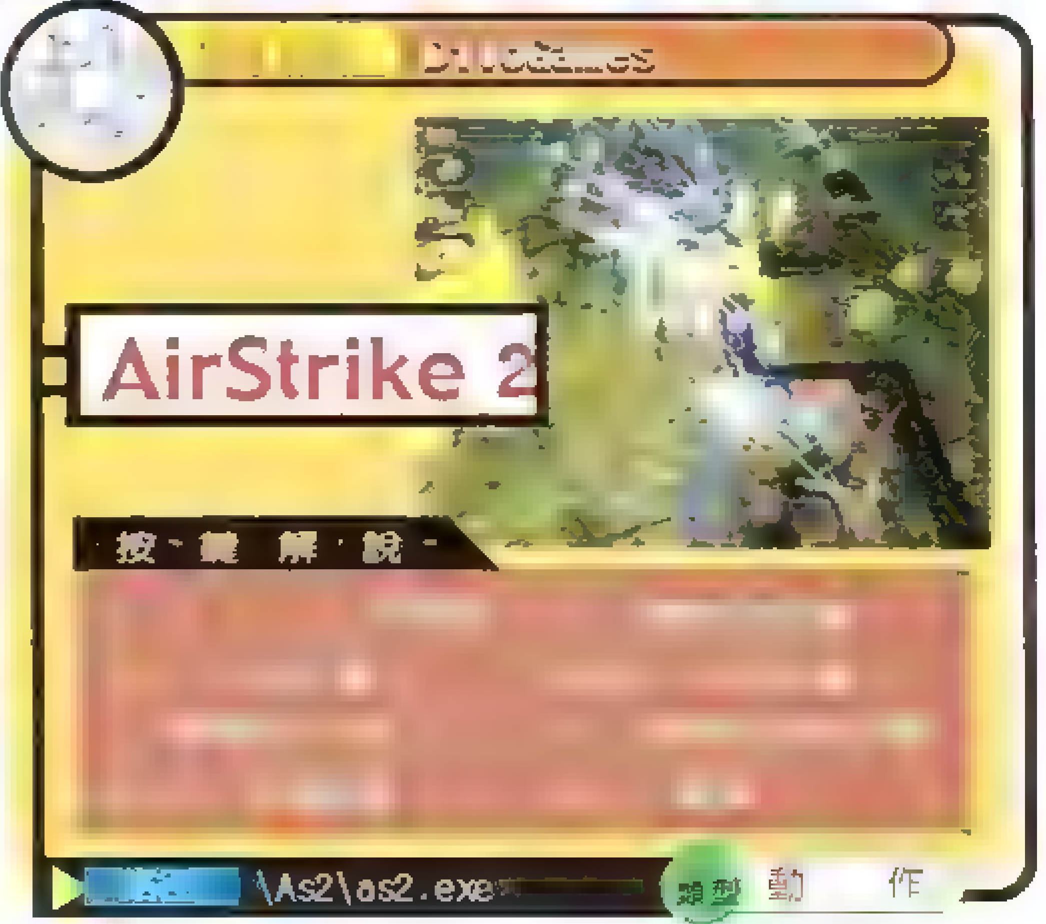
將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。









輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

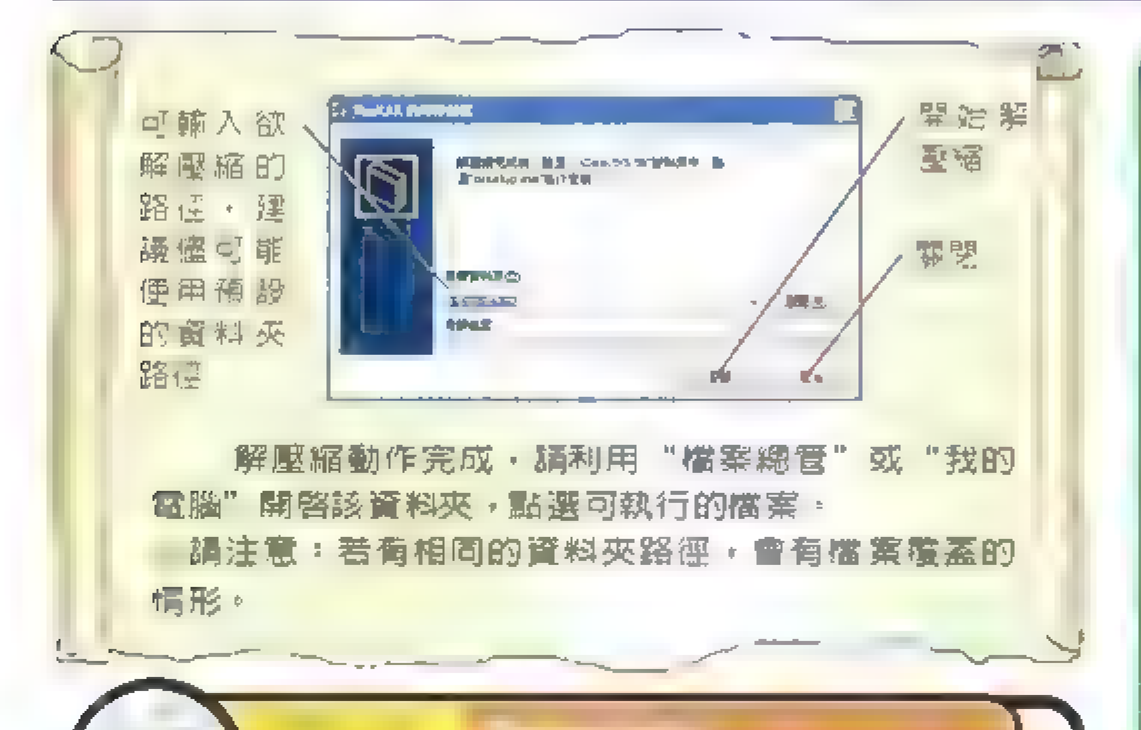
mpsetup.exe ————Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe ————Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX511Bundle.exe --DivX V5.1.1 支援播放DivX格式的影片



DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至" c:\DirectX9.0b" 資料夾中，點選" dxsetup.exe" 進行安裝。





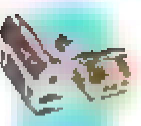
解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啟該資料夾，點選可執行的檔案。
請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。






三國戰火，唯有最強取得天下
三國英豪2
LOANSOFT
龍愛科技有限公司
智冠科技


特別企劃
歐茲鐵匠鋪
電腦硬體第一手資訊
作者─李展吉
打造
數位家庭娛樂電腦
相信許多讀者都知道英特爾在推廣數位家庭概念，並且希望能以電腦為主要架構來形成家庭數位資料影音中心。由於準系統已跳脫以往單純個人電腦的使用功能與環境，所以此次我們就用準系統做為基礎，來打造一個家用多媒體娛樂PC吧！



多媒體娛樂電腦平台——微星 MEGA 865 準系統



這台 MEGA 865 是微星科技最新推出的一款準系統，準系統的英文名為 barebone，意思就是框架機，即由廠商預裝了整合主機板（顯示卡、網卡、音效卡、電源），再依使用者個人需求配置CPU、記憶體、硬碟機、鍵盤和滑鼠等配件。其實準系統在多年前便有，只是那時候使用者的接受度並不高，因為和傳統 PC 並沒有什麼兩樣，說穿了，不過就是一部機殼特小的迷你 PC 罷了。但現在，由於數位家庭、數位娛樂觀念的推廣，並在許多廠商的積極投入下，到光華商場走一遭，各位就知道什麼叫做多不勝數了。首先的部份，就來二張 MEAG 865 的大圖，讓大家仔細觀察一番。

Hi Fi 音響電源開關
飛梭旋鈕
電腦電源開關
電腦重置開啓開關
面板開啓按鈕
前置面板輸入／輸出連接器
6 合 1 讀卡機
8. 退出／停止
9. 往前
播放　暫停
11. 往後
12 音樂模式

序列連接埠
2 VGA 連接埠
3. 鍵盤
USB 連接埠 x2
5 SPDIF 輸出埠
6. 喇叭輸出
音效輸入
8 麥克風
9. PCI 插槽
AGP 插槽
11 收音機天線連接埠
平行連接埠
13 網路連接埠
14 滑鼠
電話線連接埠

系統規格

主機板	MS-6797（F/F 規格），185x290mm（6 層板）
CPU	支援 Socket 478 架構 Intel Northwood 處理器到 3.2GHz
晶片組	Intel 865G+FW82801EB（Springdale G+ICH5）
記憶體	支援兩條雙通道 DDR 400 記憶體，最高支援到 2.0GB
內建音效	AC'97 Reltek655/658、5.1 聲道、SPDIF 輸出／輸入
內建顯示	整合 Intel 865G（支援 AGP 8X）
內建連接器	區域網路（10/100M）、56K 數據機模組
前置面板連接埠	SPDIF in x1、Mic in x1、Headphone x1、USB x2、IEEE 1394 x1（4-pin）、IEEE 1394 x1（6-pin）
後置背板連接埠	Serial Port x1、VGA x1、PS/2 x2、LAN（RJ45）x1、USB x2、Parallel Port x1、Phone Jack（RJ11）x1、SPDIF out x1、Line out/Line in/Mic in x1
擴充插槽	AGP（8X）x1、PCI x1、Mini PCI x1
豪華版配備	6 合 1 讀卡機、Mini-PCI 無線網卡
選購配備	MS-8606 視訊卡

獨立的Hi Fi音響設計

MEGA 865最吸引人的地方，是它具有獨立音響的設計（可使用遙控器）。也就是說，即使不把MEGA 865當做電腦使用，它本身亦是一部音樂播放機，各位不必進到作業系統，就可以播放CD、MP3和收聽AM/FM廣播。由圖中可以看出，MEGA 865中間有一個大大的LED顯示面板，除了能顯示目前的時間外，在聆聽Hi Fi音響的同時，還能隨著音樂節奏，顯示出律動的視覺效果。值得一提的是，其Hi Fi音響功能不僅有四種音場效果模式可以選擇（一般、流行、古典、爵士），還搭載了SRS音效技術。SRS（音效重現系統）是一種3D環場音效技術，重點是無論音效是否為單一或音響訊號，SRS都能創造出逼真的3D音效空間感覺。這次當然也實際去試聽囉，效果真是很棒，連廣播的聲音都能有3D音效的感覺。但是呢，我發現了一個小缺點，那就是聽CD或MP3時，壓著往前鍵或往後鍵不放，竟然沒有快轉功能，實在讓人納悶。



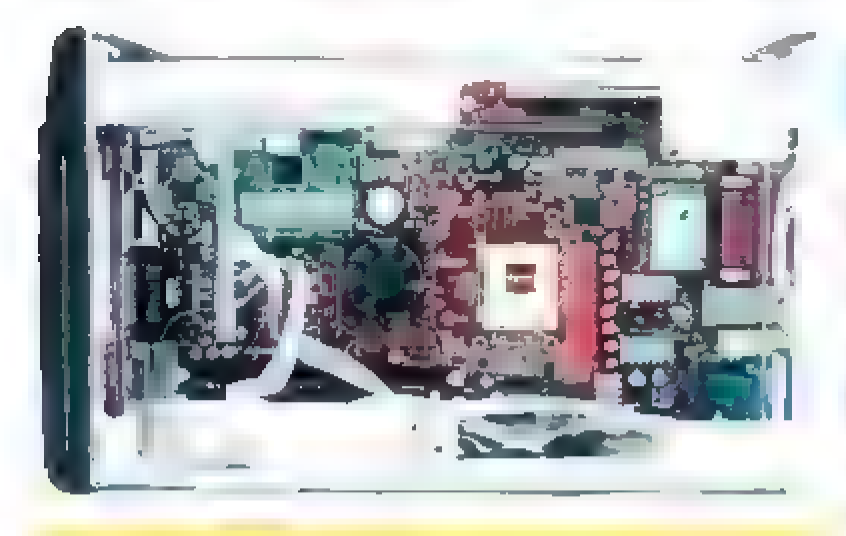
播放音樂或收聽廣播時，LED面板會有動態的視覺效果顯示

除了這個LED面板之外，正面的配置還有一組6合1的讀卡機，支援MS/SD/SM/MMC、CF及MicroDrive記憶卡，不過這個讀卡機可是豪華版才有的配備，若是標準版的話，這個位置應當就會空出來，讓各位可以裝上軟碟機。正面最下方的部份，打開它的防塵蓋之後，則各有2組USB和IEEE 1394插座。另外，也有一組耳機孔和麥克風孔以及光纖數位音源接口(SPDIF IN)位於這邊。



打開底下的液壓式面板，可以看到許多前置式的接頭，豪華版本的MEGA 865，還包括一組6合1讀卡機

面板的左側則主要有一個Hi Fi音響電源開關與PC電源開關，平常若是不想進入作業系統，只想獨立播放音樂時，按下Hi Fi開關，就會進到音響模式。反之，若是按下PC電源開關，MEGA 865就成為您的個人電腦，此時Hi Fi音響功能會由電腦接管，不過各位仍可利用電腦中的Windows Media Player和MEGA 865所附的Media Center Deluxe軟體來聽音樂和廣播。但MEAG 865有一點設計很奇怪，那就是進到PC模式後，就算是接管，照理說也要能使用面板上的播放按鈕來播放光碟機中的CD吧！但MEGA 865卻不行，只剩進退片的按鈕有作用，連上一首、下一首歌的按鈕按了也無作用，似乎是接管過頭了些。至於背板的連接埠則與一般電腦主機無異，各位看圖便可瞭解，在此就不多做介紹了。



這是取下電源供應器與磁碟機框架後，所見到的MEGA 865內裝情形

組裝的注意要項

MEGA 865的組裝並不難，必要的零組件如CPU、RAM、硬碟、光碟機可要自行準備好。光碟機的部份，最好是採用微星自家的光碟機，而且最好是IDE介面的，若是使用SATA介面或者是別牌的光碟機，可能會有不相容的情況產生，而導致無法使用獨立的Hi Fi音響功能。軟碟機的話，可裝可不裝，在家用娛樂PC的規格中，似乎也不再把軟碟機當成必要配備，但不可置疑地，還是有些人會使用到軟碟機的(比如我)，只是我前面提到過，軟碟機的安裝部位以及它的碟片出口處，剛好就是讀卡機所在的位置，因此各位只能擇一來安裝。但是話說回來，若能同時解決不是更好！而且我發現一個問題，若真的安裝軟碟機的話，那面板的美觀怎麼辦？關於這點，經過詢問的結果，微星目前還沒有提供軟碟機的面板。

散熱及功耗介紹

安裝好了準系統之後，各位應該不難發現到，機殼內的空間實在是很擁擠。沒辦法，這也是準系統都會有的通病，又要馬兒好，又要馬兒不吃草，除非是木馬，不然是不可能的。當然，這也就意味著準系統的散熱工夫要做得更好才行。就以筆者2.8GHz的CPU來說，放在伺服器專用的大型機殼中，光是待機就有接近45度的高溫，若是放在準系統中，更可想見一般。



系統採用250瓦的電源供應器，對於家用娛樂電腦而言，已足夠使用

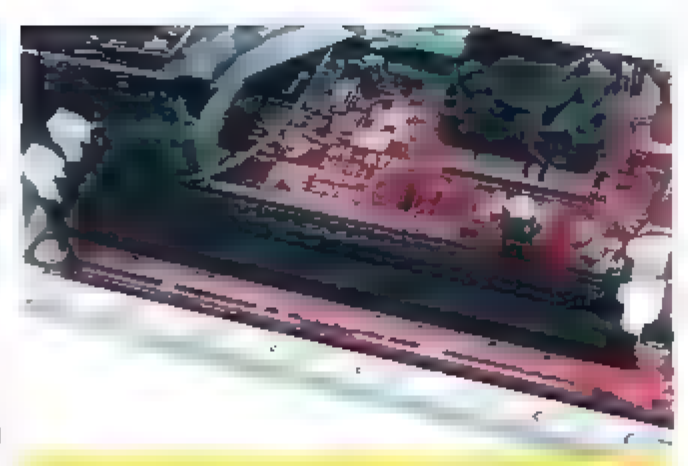
MEGA 865電源供應器是採用250瓦的規格，上面有風扇往外抽，再加上CPU上面的專屬散熱器不僅有著大面積的散熱鰭片，兩旁也各自有一個風扇，剛好朝著機殼兩側的散熱孔將熱吹出，在長時間的運作下，並不會有過熱的情形。除此之外，系統還內建Top Tech第二代過熱防護技術，所以功能及穩定性上都很不錯。



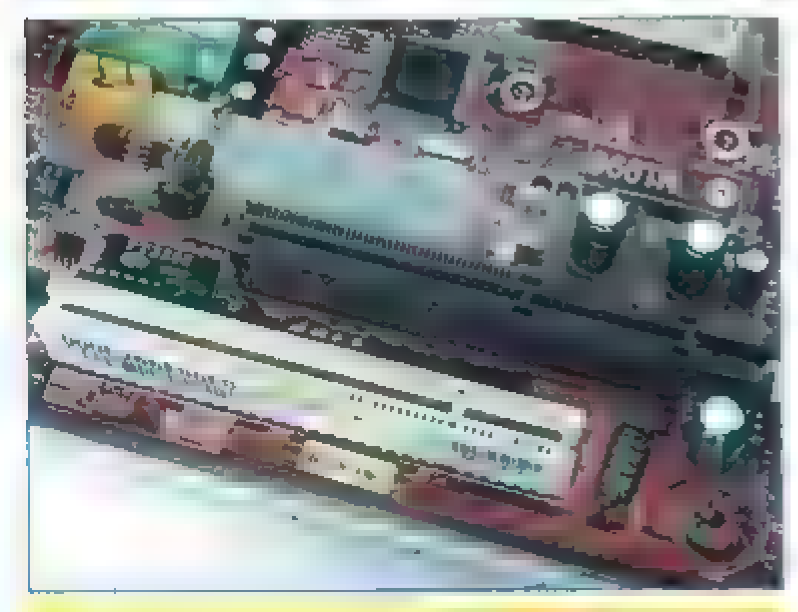
MEGA 865有自己專屬的CPU散熱器，兩旁有風扇，可將熱快速帶離

主機板規格與擴充能力

微星MEGA 865，主機板使用的是MS-6797（專屬規格，為185x290mm六層板），搭配Intel 865G的晶片組，支援Socket 478架構的Northwood處理器至3.2GHz，且有兩條雙通道的DDR 400記憶體插槽，最高可擴充到2GB的記憶體容量。除此之外，主機板上還內建一個SATA接口，可供連接目前日益普及的SATA介面設備（如SATA硬碟機）。擴充能力方面，由於受限於準系統體積較小的關係，所以只配置一條AGP、PCI與Mini PCI插槽，但由於許多功能都已內建，以家用娛樂PC來講，這樣的擴充能力事實上是足夠的。其中AGP插槽支援到8X傳輸速度的規格，若是各位不想用準系統內建的D-SUB類比顯示埠輸出，便可自行購買效能較好且具備DVI數位接頭的顯示卡裝上。至於PCI插槽則可讓各位接各式PCI卡（可安裝微星的MS-8606視訊卡來收看電視節目）。其次，還有一個吸引我注意的地方，就是系統除了內建10/100M傳輸速度的網路功能，還內建了一個56K數據機模組，所以各位可以看見在MEGA 865的機身後方有一個RJ-11連接埠，可以連接電話線使用這個56K數據機模組撥接上網或是傳真。豪華版本的MEGA 865更配備了802.11b Mini PCI無線網卡，而且機殼內建天線，不需再外置，還保留了升級到802.11g的空間，以達到數位影音家庭無線傳輸資料的功能。



主機板提供兩條支援DDR 400的記憶體插槽，最高可擴充到2GB的記憶體容量



考慮到擴充需求，主機板只提供一條AGP插槽（上）與PCI插槽（下）

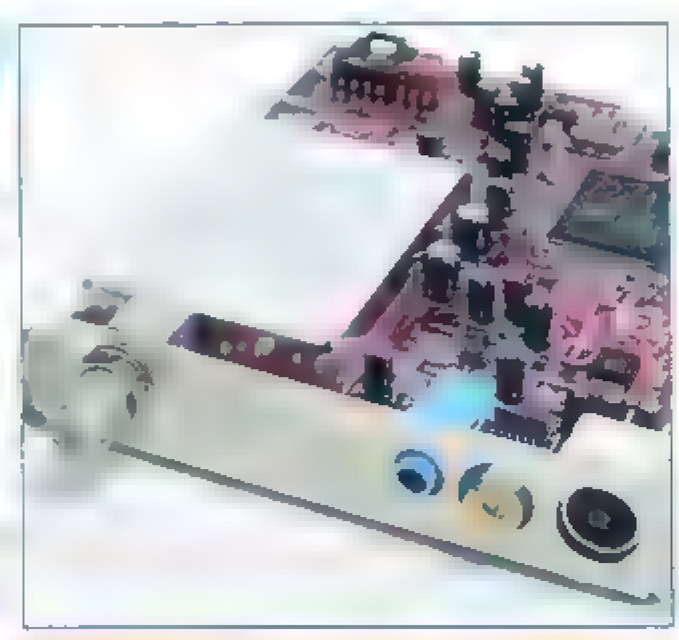


系統還內建56K數據機模組，在寬頻當道的今天，實屬難得

選購配件 TV Tuner 視訊卡

MEGA 865可以讓您播放CD、MP3以及聽廣播，但是做為一台家用的娛樂PC，怎麼可以少了電視收看的功能呢？因此，如果想要收看電視的話，各位也可以另外選購微星的MS-8606 TV Tuner視訊卡。當然，不是說一定得選購MS-8606視訊卡不成，只是和MEGA 865搭配起來，MS-8606會有較好的相容性，而且MEGA 865裡面已經內建了與MS-8606接駁的線路，並有一條TV Tuner的遙控器線可以接到MS-8606上，這樣一來，電視的收看功能便能經由準系統的遙控器來操作，而不必TV Tuner用一只遙控器，準系統又用另一只遙控器了。

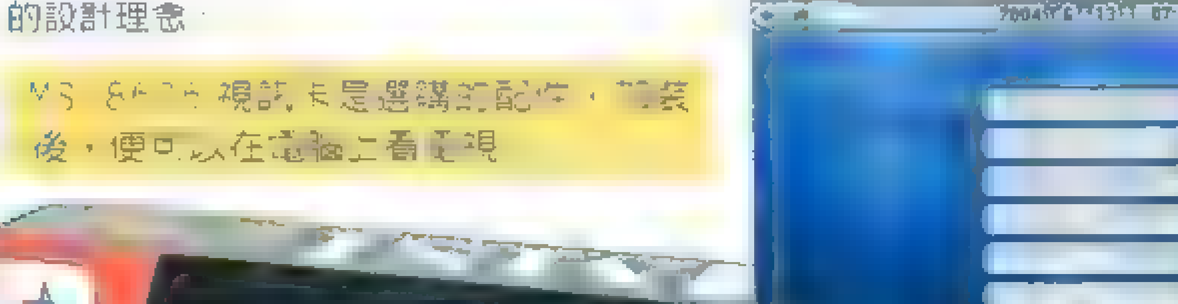
MS-8606視訊卡除了單純的收看電視功能之外，藉由前面所提到過Media Center Deluxe軟體的操作，也可以錄製電視節目，它的選台速度也是蠻快的，收視效果也算不錯，除了可接受有線電視Cable的訊號源之外，卡上亦內建一個AV端子與S端子的輸入，並有一個Audio in的輸入孔，方便各位連接外部的視訊設備，如攝錄影機、遊樂器等等。整體而言，MEGA 865已跳脫以往單純個人電腦的使用功能與環境，而是一部以高質感鏡面外型並集合高級音響、DVD/VCD Player、MP3 Player、電視及高效能電腦等功能於一身的數位多媒體平台。MEGA的全名MSI Entertainment Gaming Appliance，正是透露出微星科技對本產品的設計理念。



MS-8606附可接受有線電視Cable訊號的連接，也提供AV端子與S端子的影音輸入

MS-8606視訊卡是選購的配件，安裝後，便可以在電腦上看電視





透過Media Center Deluxe軟體的操作，無論在電腦上要播放音樂、收聽廣播，或是看電視、看數位相片等等，都變得相當方便



這是MS-8606視訊卡與MEGA 865準系統連接的情形，黃色接頭是連接到主機板的音效插孔上，白色接頭則與遙控器的控制線相連

最適搭配小型迷你電腦的複合式光碟機　微星 XA52P



好了，打造家庭數位娛樂電腦的第一步，我們已經有了一部準系統做為基礎平台了。接下來，我們還需要一台結合 CD-RW 與 DVD-ROM 的複合式光碟機，以做為平常備份資料與觀賞 VCD/DVD 影片之用，在此就介紹一款微星的 XA52P 給各位參考。

XA52P 結合了 DVD-ROM 與 CD-RW 之功能，最大的特色就是採用 Serial ATA 傳輸介面（SATA），最快可以達到每秒傳送 150MB 的資料量，相較於一般 IDE 介面最高只有 133MB/sec，SATA 可說是具有絕對優勢，再加上其傳輸線要比 IDE 排線細小許多，更有利於縮小電腦體積，減少機殼內部線材紊亂之情形。其次，XA52P 也如同微星其他的光碟機般，機身是採用短型設計，長度比標準光碟機尺寸還少了 2 公分左右，安裝在機箱裡，騰出的空間，便可塑造出暢通無阻礙的氣流流動，降低機箱環境溫度，非常適合迷你電腦搭配。這次在測試微星的準系統時，便是深深體會到短機身設計的好處，若是換成一般長度的光碟機，還真的是很難裝上去呢！另外，還有一點不得不提的是，XA52P 的面板是採用可更換的活動設計，像是現在的市售機殼，有很多都強調自我風格的展現，顏色有黑有白也有銀，想要找到同色系的光碟機來搭配，還真是有點難。特別我們是要打造一台家庭娛樂電腦，將來有可能是放在客廳使用的，沒有一點門面怎麼行呢？XA52P 附贈了三種不同顏色且造型互異的面板，若還是嫌不夠多的話，偷偷告訴各位，微星每種不同型號的光碟機，好像附贈的面板也不一樣，至少我手頭上的另一部微星光碟機便是如此，有興趣的話，可以去蒐集。

當然，一部好的光碟機，裏子與面子也都要兼顧到才行。XA52P 具有高達 52 倍速 CD-R 寫入、24 倍速 CD-RW 覆寫、52 倍速 CD-ROM 讀取與 16 倍速 DVD-ROM 讀取之能力，並使用黑色托盤，據信是可吸收寫入或讀取資料時之餘光反射，增加燒錄品質。內建的 2MB 資料緩衝記憶體與搭載 SuperLink 燒不死技術，更是將燒錄失敗的機會減低至趨近於零。同時，XA52P 不僅支援超燒，亦支援 99 分鐘（870MB）與 90 分鐘（800MB）之 CD-R 超長片燒錄。比較特別之處，是它還針對 Intel 875P, 865PE 865G 865GV 865P/848P 晶片組主機板做最佳化效能處理，大幅增加系統整體穩定性。另外，在減震降噪部份，則是使用 ABS 減震技術與 SoftBurn 降噪機構，從而維持碟片平穩的讀寫。

無例外的，XA52P 也支援微星自家的 Live Update 3 管理工具，各位可於熟悉的 windows 環境中以 Step-by-Step 操作方式線上升級最新的韌體。Live Update 3 的自動化管理能力可自動辨識微星光碟機型號，並自動在網上搜尋最新版本符合的韌體，而各位亦可設定安排時間定期檢閱更新韌體，隨時保持最佳碟片支援能力與效能。

最後，要注意的一點是，XA52P 雖然支援 SATA 介面，但只支援主機板上 On-board 的 SATA 連接器，若是各位使用 SATA 外接式介面卡來連接的話是不行的，這點在微星的網站上有提及，各位務必瞭解。

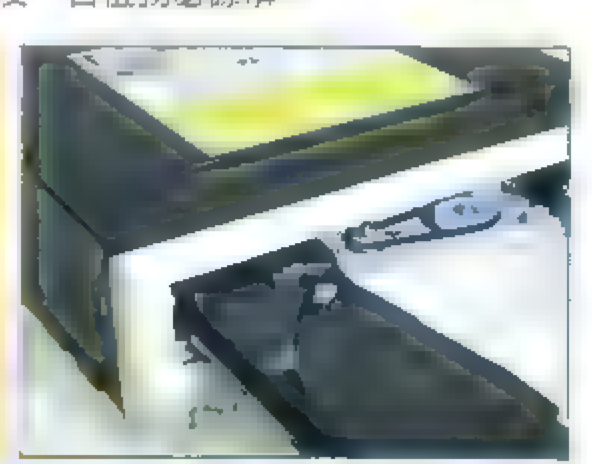


XA52P 是市場上首次發表的 SATA 複合式光碟機，有著傳輸速率快與連接方便的特點。

這是 XA52P 裸機的情形，可換上不同面板，搭配不同顏色之電腦機殼，讓電腦外觀呈現一體性效果

包括 XA52P 在內，微星近來推出的光碟機都已改採短機身設計，與標準的光碟機做比較，尺寸明顯小了一截。

XA52P 使用黑色托盤，根據廠商說法，黑色可以吸收寫入或讀取資料時之餘光反射，增加燒錄品質



光碟機進退托盤的機構是使用皮帶來傳動，對於減震降噪也有一定的幫助。



XA52P 附贈最受歡迎的 Nero 強力燒錄軟體與最新 PowerDVD 影片軟體播放程式，不論是備份資料、製作音樂或享受影音播放，皆可得心應手。

超對比、高亮度的液晶顯示器 奇美 CT-726D

隨著液晶顯示器導入資訊市場，其應用層面愈來愈廣，雖然目前的售價仍比傳統映像管顯示器貴出甚多，但它所佔的空間極小、亦不笨重，低輻射的特性更使得它在家用娛樂 PC 場合中，成為最佳的顯示設備

奇美 CMV 系列 CT-726D，是一款 17 吋的液晶顯示器，擁有輕巧典雅的外觀造型，相當令人喜歡。它有一個很大的優點，就是在液晶面板內部的光源投射部份，使用的是具專利的「六燈管背置式U型光源」。傳統液晶顯示器多半使用「上下式」的光源鋪排法（一般採用四光管，上下各兩支，即使六光管也是上下各三支），需要用導光板與反射板來顯示畫面，此方式的缺點是靠近光源處較亮，中間位置較暗，因此顏色及光暗更會隨著不同視角而變淡變暗。為了改善這個問題，奇美便研發出了「直下式背光 U 型光源」六燈管專利背光模組設計，讓光源可以平均而直接地分佈在LCD基板後數毫米，因而大為提高顯示器的效果。其中色彩飽和度及可視角度更達到 CRT 和 Plasma（電漿）的水準，儼然帶領液晶顯示器步入第二代新紀元。

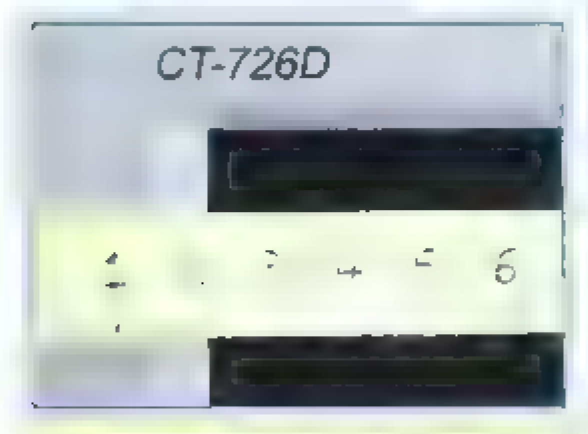
對於液晶顯示器來說，直接影響到其顯示性能的，就要屬反應時間、對比度及亮度了。在反應時間方面，由於LCD是利用電壓刺激液晶分子改變其排列的特性來達到顯示的目的，但液晶分子的排列方式要從某一狀態變化至某一狀態，需要一段時間，而這段時間就是所謂的反應時間了。反應時間愈短，螢幕在做高速之畫面切換時（如播放DVD），就比較不會造成下一個畫面還殘留有上一個畫面的情形。一般而言，要達到比較沒有殘影的現象發生，反應時間至少要在 50ms（毫秒）以下。以現今技術來講，多半的液晶顯示器都已經可以達到30ms甚至20ms以下了，而奇美 CT-726D 更是有著近乎 14ms 的超快速反應。另外，在對比度及亮度的部份，對比度愈高，LCD的色彩便能更鮮豔飽合而立體；亮度愈亮，畫面則愈清楚，如此不僅能在稍暗的室內使用，於光線強烈的地方亦可觀看。好的液晶顯示器，對比度至少要 300:1，亮度至少要有 250cd/㎡。CT-726D 的對比度與亮度值分別為 500:1 與 400cd/㎡，是很不錯的優質機種。

這是 [illegible] 的控制按鍵，其中包括 [illegible] 顆可自動調整螢幕狀態的 A[illegible] 鍵

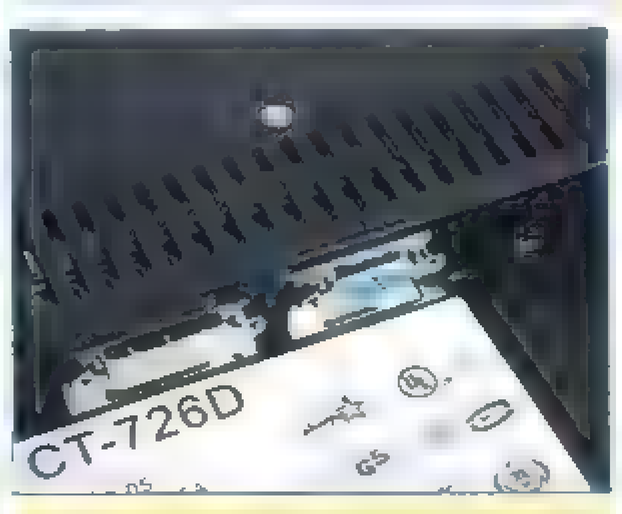




內建立體聲喇叭，符合多媒體需求



邊框採窄邊設計，約只有 2 公分的寬度，視覺效果更好

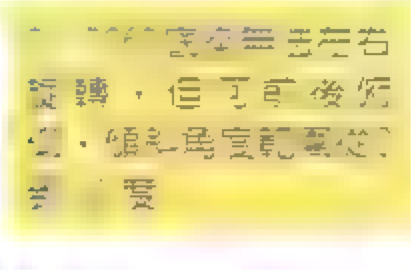


支援 [illegible] 連接埠，並具有 [illegible] 輸入功能



CT-726D使用時尚的銀色做為機體顏色，外框並且採用了窄邊設計方式，這種設計方式不僅使得 17 吋的液晶顯示器可如同 15 吋的機種般不會佔據桌面太大的空間，同時也給予顯示器一種簡捷、明快的感覺。CT-726D 顯示器的調節功能也十分齊全，OSD 視控畫面還具有中文顯示，舉凡亮度、對比、色溫都可以進行調整。值得一提的是，考慮到節約能源的需要，CT-726D 還預設了三種畫面模式（文書模式、經濟模式與亮彩模式），這幾種模式之間的差別，主要就是亮度與對比度的不同：文書模式畫面最暗，但是最省電，經濟模式次之，亮彩模式則最亮，卻也較耗電

除此之外，CT-726D 也通過了最為嚴苛的 TCO 99 安規認證，凡是經過認證合格的，都會在機體上面貼上合格標籤，以保證書質要求、產品安全、能源消耗、電磁場以及輻射等都在相關的環保規範之內。CT-726D 亦內建了兩個 2.5 瓦的多媒體喇叭，效果不算好，聲音也是小小的，但各位也不要太強求，畢竟內建喇叭的效果本來就無法與外接喇叭相比。真要挑剔的話，我倒是建議顯示器的底座材質可以用的比較好一點，CD-726D 用的只是簡單的塑膠座，看起來稍嫌單薄。



[illegible] 底座無法左右旋轉，但可前後仰 [illegible]，傾斜角度範圍在 [illegible] 度



產品通過嚴格的 [illegible] 安規認證，確保零輻射

底座可旋轉的液晶顯示器

新寶 SAMPO P702MIQ

新寶公司也是生產顯示器的專業廠商，這台型號P702MIQ的液晶顯示器，是其「劇舞」系列裡面其中的一款，也是屬於17吋的規格。機身採較厚的設計，看起來相當穩重。一般顯示器的面板只能前後俯仰，而不能左右轉向，因此如果要讓顯示面板側向某一邊的話，勢必得整個移動顯示器才行，這樣稍嫌麻煩了些。考慮到此點的緣故，有些液晶顯示器會在底座中加上一個圓形轉盤，而新寶這台顯示器也採用了類似的設計，底座有旋轉機構，可以左右轉向，相當方便。

在規格方面，P702MIQ的最大解析度為1280x1024，點距為0.294mm，清晰的色彩顯示能力可以表現出16.7百萬色，顯像十分出色。P702MIQ並採雙接頭設計，一併支援D-SUB與DVI連接埠。在螢幕調整上，P702MIQ採用現今常見的OSD視控功能，這代表各位可以在螢幕上透過一個顯示視窗，來調整畫面的各項數值。P702MIQ的調整按鍵設計在顯示器的下方，包含電源鍵在內總共有5顆按鈕，各位可以根據自己的需要，調整螢幕的對比、亮度、水平／垂直位置、水平／垂直大小、色溫等等常用的功能。

P702MIQ所產生的影像，的確是非常鮮明、生動。畫質表現比傳統的顯示器更為銳利。其突出的優點，首先是對比更為強烈，尤其是高亮度的部份特別亮麗，以至於黑色的表現亮麗了許多。P702MIQ最高可以支援到1280x1024的解析度，水平的可視角度可達到160度、垂直的可視角度可達到130度。另外，一般而言如果顯示器的垂直掃描頻率如果可以達到75Hz以上，那麼長時間直視螢幕，眼睛就比較不會感覺到疲勞。雖然說垂直掃描頻率的高低對於液晶顯示器而言，並非是那麼地重要，不過P702MIQ在1280x1024解析度的情況下，其垂直掃描頻率仍可達到75Hz。



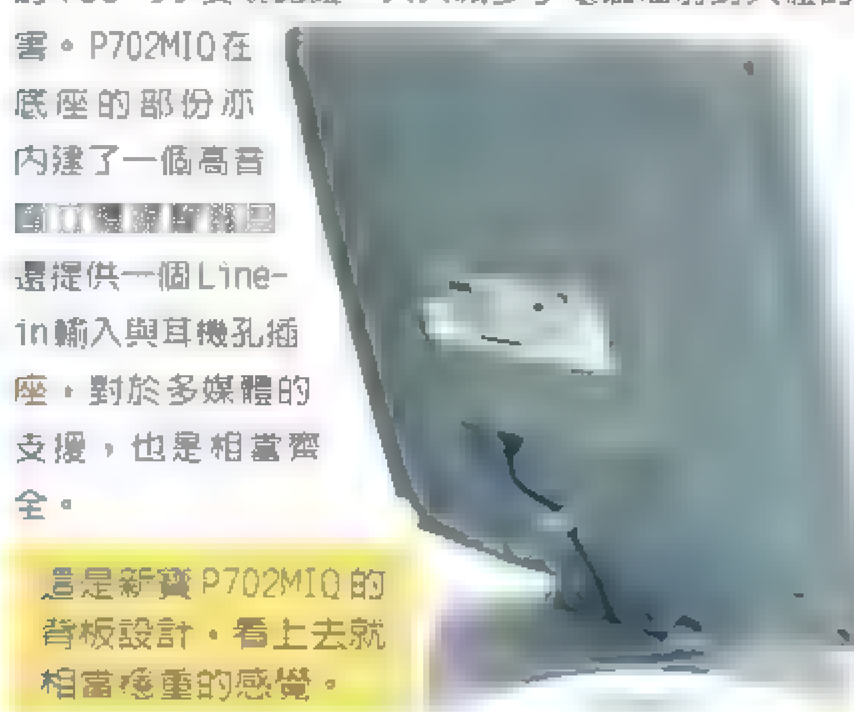
液晶顯示器的好壞，除了從硬體方面幾個重要的規格去衡量外，其他諸如按鍵配置得不得宜、視控調整會不會太複雜，以及是否有些特殊功能可以幫助各位更加簡便使用等等，也是在選購時不可忽略的一部份。P702MIQ在這方面設計的不錯，特別是在OSD的視控選單之中還具備一個可強制回復設定值到工廠出廠值的功能，所以各位可大膽放心地去調整您的螢幕，而不用怕到時候無法調整回來。液晶顯示器的一項優點就是幾近零幅射，在這種情況下又再進行幅射的檢測，其實已是多餘的了。當然，P702MIQ設計進一步擧上了更高的水平，它通過了最嚴謹的TCO 99安規認證，大大減少了電磁幅射對人體的傷害。P702MIQ在底座的部份亦內建了一個高音[illegible]還提供一個Line-in輸入與耳機孔插座，對於多媒體的支援，也是相當齊全。



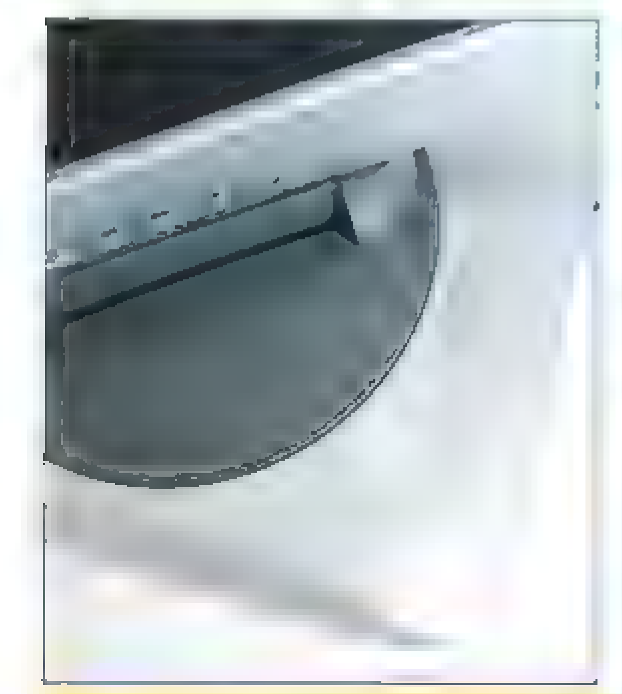
顯示器的調整按鈕位於面板下方，包含電源按鍵在內，總共有5顆按鈕



新寶[illegible]音質揚聲器，效果還算不錯



這是新寶P702MIQ的背板設計，看上去就相當穩重的感覺。



底座具有旋轉機構，因此面板可以隨心所欲地配合桌面空間及角度使用



面板邊框[illegible]公分

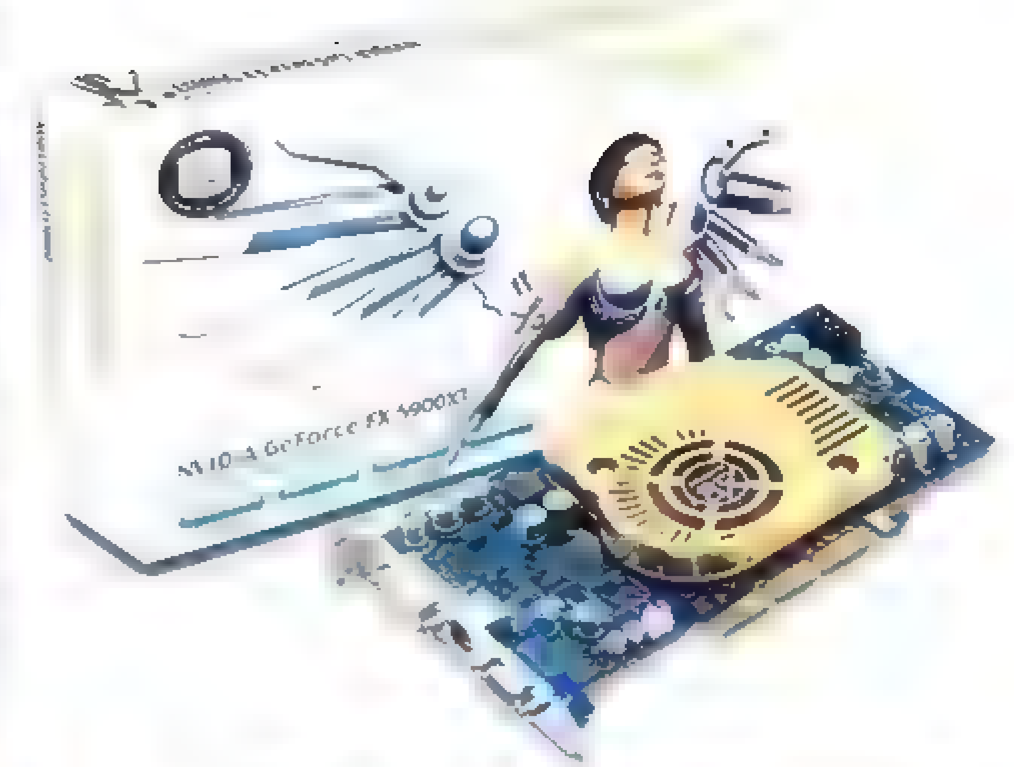


顯示器[illegible]數位連接埠



通過TCO 99安規認證標準，符合綠色環保要求

休閒娛樂的新戰力─
技嘉 GV-N59X128D 顯示卡

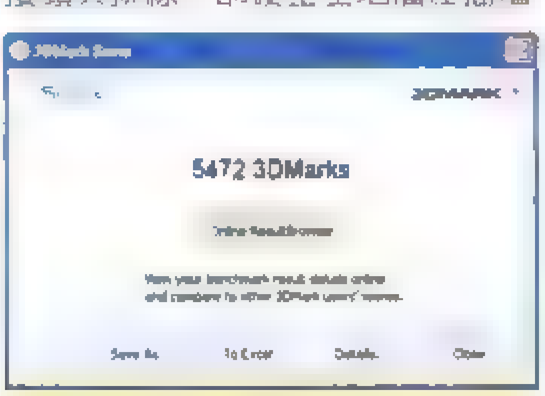


仔細看看「打造數位家庭娛樂電腦」這句話裡面，是不是有「娛樂」這兩個字呢？換句話說，娛樂的部份當然是很重要的囉！而與娛樂最為相關的，不外乎就是在電腦上玩遊戲，準系統上內建的顯示效果，只能玩玩普通的 3D 遊戲，遇到較高階的 3D 遊戲，就算勉強可以玩，很多特效也是出不來。聽說線上遊戲「天堂 II」對顯示卡的性能要求極高，沒有三兩三就想上天堂，可是會被踢落凡間的。那麼，就來介紹一張我自己也很喜歡的顯示卡－技嘉 GV-N59X128D 吧！

這張卡可是由「天堂 II」官網所推薦的哦！其核心部份是採用 NVIDA 的 GeFore FX5900 XT 繪圖晶片，並且搭載了 128MB 高效能的 DDR 記憶體。支援 NVIDIA CineFX 2.0 引擎、Intellisample HCT 技術、UltraShadow 陰影技術以及 128 位浮點色彩精度。最重要的是它能夠完完全全支援目前最新的 DirectX 9.0 遊戲或是 3D 動畫。

技嘉 [illegible] 顯示卡支援 [illegible] 相容

顯示卡的繪圖晶片也和 CPU 一樣，在高速且頻繁的運算之下，晶片表面也會產生高溫，為了將熱散去，技嘉這張顯示卡使用了一個厚重的散熱器，內有風扇和層層的鰭片，用來將熱導出，使其不會因為過熱而不穩。我想這點是相當重要的，因為我們的家用娛樂 PC 平台，是架構在準系統上的，而準系統的機殼本來就較小，能做好散熱就盡量做好散熱，所以挑選顯示卡時最好是以有風扇的為佳，但也要注意到整體配置的問題，像是目前一般中高階的顯示卡，都是採長卡設計，若準系統設計不良，可能就會發生無法裝上的情形。這次也將技嘉這張卡與微星的 MEGA 865 準系統試著搭配，結果 MEGA 865 預留的長度是沒問題，但是電源供應器的接頭與排線，卻硬生生地擋住插槽，最後當然是無法裝上。



使用 3DMark [illegible] 測試效能的結果，技嘉 [illegible] 確實可達到 GeForce FX5[illegible] 晶片組應有的 5[illegible] 分左右



顯示卡要額外接上電源，否則將無法開機

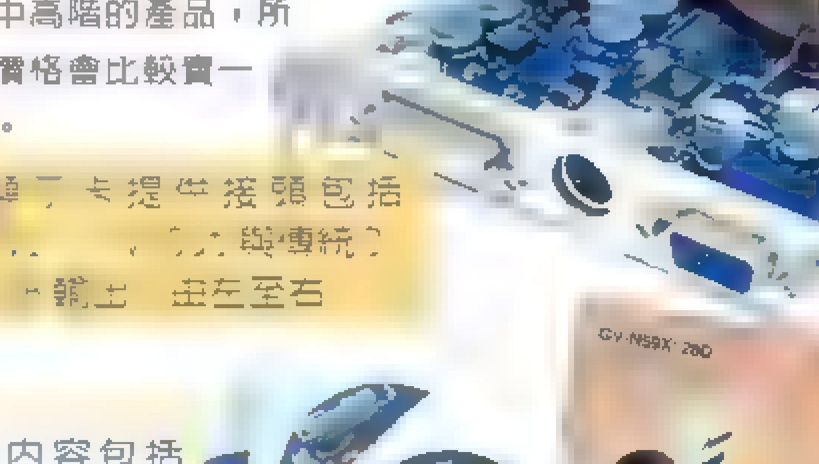


NVIDIA 官方建議的 GeForce FX5900 核心速度與記憶體時脈是 390 與 700，使用技嘉附的 V-Tuner 超頻程式，將其調高到 405 與 700，再以 3DMark 03 測試，成績可提昇到 5600 分左右。

好，瞭解這些重點之後，我們再回過頭來看看技嘉這張卡的效能表現，我使用的是 3DMark 03 這套顯示卡測試軟體，這套軟體的優點就是比較不會受到測試平台環境不同的影響，根據我實際的比對之後也是如此。以 GeForce FX5900 XT 晶片組來講，理論上所測得的成績應該要在 5400 分上下，但絕對不可能低於 5000 分，因此若是各位所測得的分數低於此值太多，那就乾脆退貨算了，技嘉這張顯示卡所測得的分數為5472分，效能可謂在水準之上。

當然，有些人總是喜歡快還要再快，這也沒問題，技嘉這張卡也預留了超頻的空間，它附有一個 V-Tuner 的超頻程式，可以用來調整顯示卡繪圖晶片的核心速度與記憶體工作時脈，個人是覺得相當好用，單靠能多壓榨出一點性能出來，總是覺得賺到。但各位調好後可別忘了用 3DMark 03 測試一下或是跑個遊戲看看，若是發現貼圖不完整或是畫面出不來，那就表示您調得太高，要再降低一點。

至於顯示卡的接頭部份，GV-N59X128D 除了提供傳統類比式的 D-SUB 連接埠外，也具備數位式的 DVI 顯示輸出以及 S 端子的 TV Out 輸出，可連接 CRT 顯示器、液晶顯示器以及電視。此外透過NVIDIA nView顯示技術，還可在二台顯示器（或一台顯示器加一台電視）上顯示不同的應用程序，而無需往前往後地切換。整體而言，GV-N59X128D 的效能相當不錯，但它是屬於中高階的產品，所以價格會比較貴一點。



顯示卡提供接頭包括 [illegible] 與傳統 [illegible] 輸出，由左至右



產品內容包括 DVI → D-SUB 轉接頭、視訊輸出連接線一條、訊連「PowerDVD 5」播放軟體，以及三款熱門的遊戲完整版。

展現發燒級家庭劇院的喇叭系統

Creative MegaWoks THX 5.1 550

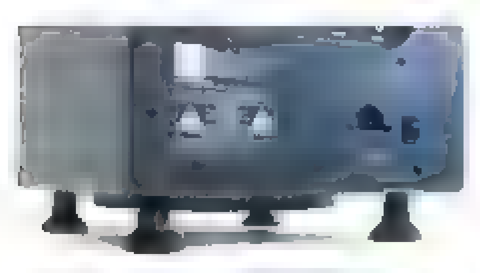


無論是玩電腦遊戲、聽音樂，或者是播放VCD及DVD影片，如果想享受更棒的震感力與音效，就得要有一組不錯的喇叭才行。在個人電腦上生產數位音效產品具領導地位的新加坡創新科技公司，發佈了Creative MegaWoks THX 5.1 550喇叭系統。這套喇叭系統具備高標準的規格，支援5.1聲道輸出，可提供高品質、多聲道的Dolby Digital音效聆聽體驗。

Creative MegaWoks THX 5.1 550整組系統包含了五個衛星喇叭與一個重低音喇叭。重低音喇叭使用內外雙喇叭狀的氣孔設計，並採用高負載及長推力的8吋下推式低音單體，再加渾厚的木質音箱有效降低共振問題，如此搭配所得到的結果，就是使其能有更確切的低音反應能力。其餘的五個衛星喇叭（兩組前方、兩組環繞、一組中置），則負責中音與高音部份的輸出，並有高效能的防磁設計，更是完整阻隔了會造成螢幕失真的磁效應。同時，每個衛星喇叭亦附有立架。其中，中置衛星喇叭的立架還可以調整角度，以方便音場環境搭配。

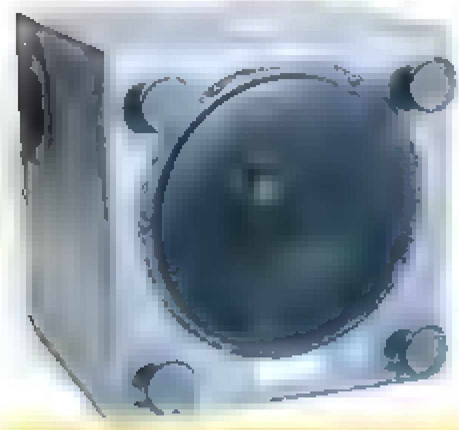
在輸出功率方面，功率愈高，表示喇叭能充份發揮效果，聲音聽起來才不會覺得很勉強。輸出功率低的喇叭，常見的情形就是往往要將音量旋鈕轉到快盡頭了，聲音才會變得很大聲。當然囉！若是各位買了Creative MegaWoks THX 5.1 550，是不用擔心這點的。Creative MegaWoks THX 5.1 550融合了六聲道BASH擴大線路，總共提供高達500瓦的動態輸出功率，因此就算是在大空間中，也能發揮不失真且極近真實的播放水準。

在頻率響應部份，Creative MegaWoks THX 5.1 550為25Hz-20KHz，前面的數字（25Hz）表示的是低頻的延伸，數字愈小，低頻的延伸愈好，能夠發出愈低沉的聲音；後面的數字（20KHz）表示的是高頻的延伸，數字愈大，高頻的延伸愈好，能夠表現的高頻泛音也就愈充份。一般人耳所能聽到的聲音在20Hz-20KHz之間，Creative MegaWoks THX 5.1 550已經快接近涵蓋了這整個範圍，可算是全音域的喇叭了。其次，Creative MegaWoks THX 5.1 550的訊噪比也高達99dB，訊噪比愈高的話，喇叭會比較好推動，相對而言，所表現出來的聲音也更就為寬廣。一般而言，能夠達到95dB以上的喇叭系統，就算是非常高階的產品了。





衛星喇叭都有提供立架，要掛在牆上也是可以的！

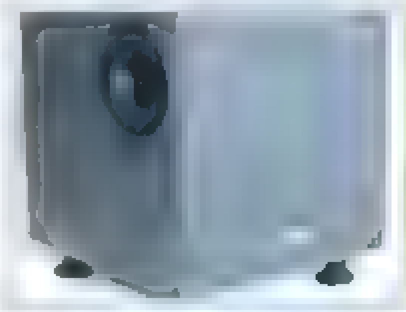


重低音喇叭使用高負載及長推力的8吋低音單體，位於底部，採用下推式設計（上），這是將其翻正來看的情形（下）



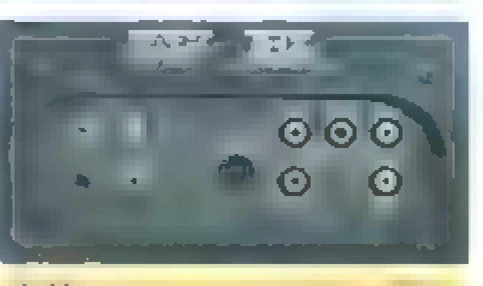
產品附有多功能線控器，提供舒適的操控與[illegible]的功能

更重要的是，Creative MegaWoks THX 5.1 550還通過THX認證。被認證的產品必須要通過由THX所設定的嚴苛標準及測試，這些THX的效能標準最早是來自於其原創始人也是電影業界知名的大導演喬治盧卡斯的個人感受，以確認在劇院中所聽到的星際大戰（Star Wars）音效能夠完全符合攝影棚中所建立的效果。後來這些標準也被延伸用來確認家庭劇院系統，任何多媒體產品在尋求THX的認證並獲取其標識之前，必須要符合相關的效能需求以及品質標準，這也代表符合了THX認證的Creative MegaWoks THX 5.1 550，將可以給各位前所未有、獨一無二的最佳效能。此外，Creative MegaWoks THX 5.1 550與Sound Blaster 5.1系列音效卡搭配時，還可發揮完整平順的頻率響應於5.1的環繞效果之中。考量到使用的便利性，Creative MegaWoks THX 5.1 550並附有一個精巧的線控器，可控制主音量大小、開關、高音、低音以及靜音，並具備耳機輸出孔以及中置、前方和後置喇叭的個別音量控制。

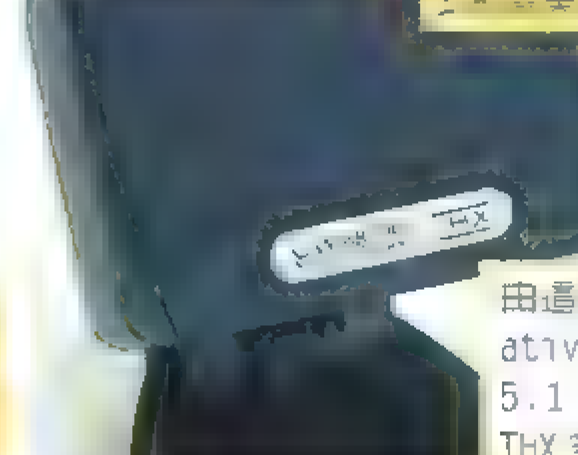


高度強化的木質低音喇叭特色，在於採用了內外雙喇叭的氣孔設計，以產生5.1聲道電影中所需要的真實低頻效果





這是[illegible]配置，提供[illegible]發音[illegible]，可連接一些可攜式的音樂播放裝置



由這邊可看出，Creative MegaWoks THX 5.1 550獲得著名的THX多媒體認證標準。

擺脫線的束縛—微軟 Basic Wireless Optical Desktop 鍵盤滑鼠組

無線的時代已經來臨，當然我們費心打造出來的家用娛樂電腦也不能太落伍。在鍵盤和滑鼠這兩樣東西上，也要使用無線的才行。這樣一來，我們就可舒服地躺在沙發上輕鬆地操作電腦，看是要上網或者是觀賞 DVD 影片，都沒有問題。



微軟的無線鍵盤 / 滑鼠產品系列相當齊全，功能雖大同小異，但依產品的等級，價位有高低之分，各位可以依照自己的需要去選擇。這邊介紹的是微軟 Basic Wireless Optical Desktop（無線光學藍白組合）。由於是採無線設計，所以只要透過一個接收器與電腦的連接，滑鼠以及鍵盤就能在距離接收器約 2 公尺的範圍內自由操作，而不須再使用傳統的纜線。

鍵盤部份，採用酷炫曲線的造型設計，安裝好它所附的 IntelliType Pro Keyboard 軟體之後，各位便可以透過修改特定按鍵的動作將您的 Microsoft 鍵盤個人化。這些可自訂的按鍵都列在 IntelliType Pro Keyboard「按鍵設定」標籤中。例如「媒體中心」可讓您輕鬆地開啟、播放音樂與視訊短片；「快速鍵」則可讓您快速啟動 Messenger、電子郵件、網際網路與小算盤等程式，或是按單一鍵立即存取「我的文件」、「我的圖片」、「我的音樂」等資料夾。另外，非常棒的一點就是，鍵盤上面還設計了一個非常好用的 F Lock 鍵，這個鍵的功用主要在切換標準指令（例如 F1 或 Insert）和替代指令（例如 Close 或 Backspace）。當 FLOCK 的燈號是亮著的時候，功能鎖定是開啟的，這些按鍵會執行它們的標準指令；當 F Lock 的燈號不亮時，替代指令就在啟用的狀態。各位可以選擇喜好的工作模式，或者可以切換 F Lock 來存取您經常使用的指令。

鍵盤符合人體工學設計，可以很舒適地操作，不打字的時候，可以將手部放在手墊上。

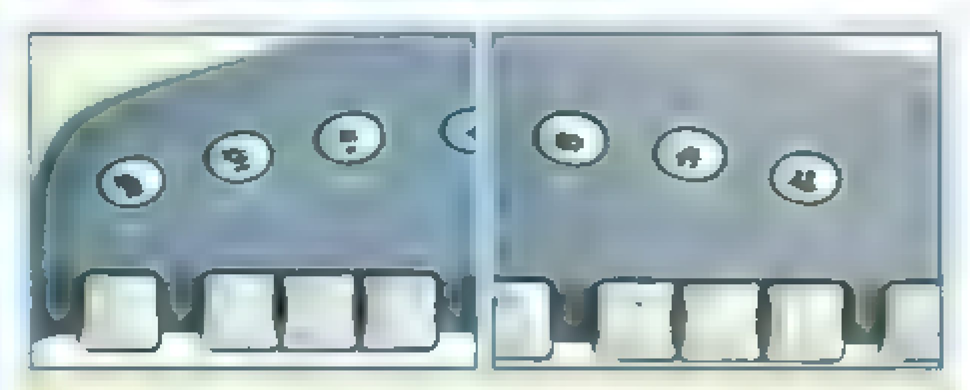
滑鼠方面，Basic Wireless Optical Desktop 則是搭配了微軟的「光學無線鯊」。這款滑鼠同樣是屬於無線設計，而且是採用光感應器來取代了傳統的滑鼠滾球，所以不會有灰塵、棉絮沾染的問題，各位並不用經常性地清理滑鼠底部。同時，無論各位習慣用右手或左手做事，這款滑鼠易於雙手操作的設計都能讓您在使用上非常舒適。

整體來說，這是一款相當好用的多媒體鍵盤組合，不僅功能很多，線上輔助的說明也很詳盡，只要好好地利用它強大的自定按鍵功能，創造出一組自己常用的快速鍵來，相信一定是您操作視窗的好幫手。

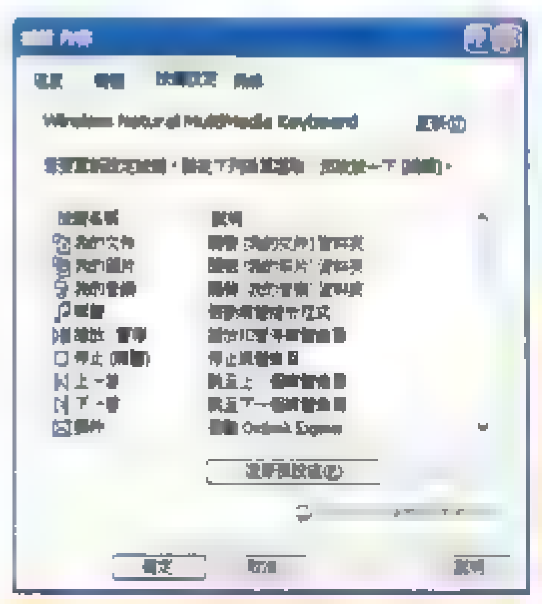
媒體中心可讓您輕鬆地存取數位媒體，只要按一下按鈕，就可以開啟、播放音樂與視訊短片。



無線傳輸需要靠電力運作，所以鍵盤底部有電池室，需要安裝上兩顆 AA Size 的電池。



快速鍵幫助各位快速啟動 Messenger、電子郵件、網際網路等程式，或是按單一鍵立即存取「我的文件」、「我的圖片」、「我的音樂」等資料夾。



使用者可以利用所附的 IntelliType Pro Keyboard 軟體，自定快速鍵的功能。



「F Lock」是一個功能鎖定鍵，按下它之後，即可在標準與增強的功能鍵指令之間切換，此外，這裡還提供了小算盤快速鍵、登出快速鍵和睡眠快速鍵

這是產品所使用的無線接收器，上面有燈號可以顯示鍵盤目前的大小寫狀態、數字鍵狀態與「F Lock」功能鍵狀態。



產品所搭配的滑鼠是微軟的「光學無線鯊」。

測試記實

熬了幾天幾夜，總算把這篇稿子寫完了。這次，可是花了我不少的精力。首先在產品的測試上，初期並不是很順利，特別是威星這台準系統，第一次寄來時竟只有主機一部，並無其他的配件，真的是少了的配件只是說明書、光碟片和幾條電源線而已，想不到，開始組裝時，卻發現準系統中最重要的 CPU 專屬散熱器沒有寄來，以致於我不太敢將新買的 CPU 組裝上去，萬一太冒進，CPU 燒掉了怎麼辦？所以只好先放棄這邊的組裝，改先測試準系統上的獨立 Hi Fi 音響功能，但還是有問題，因為 Hi Fi 音響功能似乎只支援「微星」牌的「IDE」介面光碟機，而廠商寄來搭配測試的，卻是「威星」牌的「SATA」介面光碟機。最後，當然只好請廠商再寄一整套新的過來，總算才把這些問題給解決了。

其次，我幾乎有大半的時間都耗在產品的拍攝上，有時候單單拍一個產品，我就可以拍上一整天，原因之一是我喜歡多拍多張，就算文章中用不到，日後也可以成為我的資料庫。原因之二是我對相片的品質很要求，太暗太亮的我一律刪掉，角度拍不好的，我也是。最讓我頭痛的就是拍威星的準系統，因為它的面板是採用鏡面式設計，拍上去總會有反光，而且會映照出自己，實在是很難解決。好在準系統的 PDF 檔裡面有正面的大圖，剛好拿來使用，就是各位在文章中所見到的那張正面。另外，趁著這次的機會，我終於把自己 P3 的電腦升級到 P4 了，花錢的感覺，真好，呵呵！



發燒新品

陞技推出 RX800 系列顯示卡



全新 Radeon 顯示卡釋放最佳遊戲效能

陞技電腦 ● 電話：(02)8751-8888 ● 網址：www.abit.com.tw

陞技電腦推出全新 RX800 系列顯示卡，搭載 ATI RADEON X800 XT 與 RADEON X800 Pro VPUs，陞技 RX800 XT VIO 以及 Rx800 Pro 的效能遠超過上一代的 9800XT。陞技 RX800 已經以卓越的頻率與繪圖表現，成為世界頂尖玩家族群的指定顯示卡。

配備 520MHz 475MHz 晶片核心時脈、256MB GDDR3 記憶體、16/12pixel 管線設計以及突破性的影像技術，陞技 Rx800 系列讓 Gaming 所需的高解析度又往前邁進了一步。透過高超的圖形技術與卓越的 GDDR3 記憶體，陞技 Rx800 系列提供了高效能的使用水準，並且無須額外搭配電源供應器或冷卻系統。

值得一提的是，陞技 Rx800 系列採用創新的 3Dc 圖形壓縮技術，讓玩家能夠以更高的解析度及畫質表現來進行 3D 遊戲。3Dc 已被定為業界標準，可見它是遊戲上的一項重要技術革新。

由於 RADEON 系列產品線的問世，ATI 已是 PC 玩家們公認的 3D 繪圖卡領導廠商。RADEON X800XT 及 X800 PRO 將電玩體驗帶入前所未有的新境界。Rx800XT 及 X800 Pro 採用最新 ATI Smartshader HD，能呈現像是髮絲及皮膚等材質逼真的細節，以及場景的焦距景深效果等。在顯示性能方面，陞技 Rx800XT VIO 及 Rx800 Pro 能支援最新的 Directx 9.0 及 OpenGL 2.0，讓遊戲的影像處理更進行，能獲得更真實細膩的畫質輸出水準。此外，透過統一式的軟體設定介面，玩家可設定解析度、反鋸齒、遙控器操作、媒體播放等多項用途。

產品型號	VPU	核心時脈	記憶體
RX800XT-VIO	ATI RADEON X800XT	520MHz	256MB DDR3
RX800 Pro	ATI RADEON X800 Pro	475MHz	256MB DDR3
R9800XT	ATI RADEON 9800XT	412MHz	256MB DDR
R9600XT-VIO	ATI RADEON 9600XT	500MHz	256MB DDR

邁入新一代PCI Express顯示卡最佳選擇

GV-RX80系列 / GV-RX60系列 / GV-RX30系列

技嘉科技 • 電話：(02)8912-4888 • 網址：chinese.giga-byte.com

GIGABYTE

技嘉科技繼發表上一代ATI AGP8X全系列顯示卡產品之後，將於近日再度發表革命性的新一代ATI PCI Express全系列顯示卡產品－－GV-RX80系列，GV-RX60系列和GV-RX30系列。採用全新的ATI READON X800/X600/X300系列繪圖晶片，支援業界最熱門的DirectX 9.0與最新的Native PCI Express匯流排介面。技嘉科技全系列完整的ATI PCI Express顯示卡系列提供了對於不同等級的電腦玩家有更多樣性的選擇，必可滿足每位電腦玩家在不同的用途上之3D影像處理的需求。



技嘉GV-RX80系列擁有高水準的視覺處理技術，使用0.13微米的製程生產，搭載目前世界上最具威力的ATI RADEON X800系列繪圖晶片，擁有最高達16條以上的超高效率平行像素處理管線，針對於大量的3D結構處理可呈現極致的視覺效果；在處理效能方面，搭配著256MB新一代的高速GDD3記憶體與256 bit的記憶體通道，擁有著相對於上一代的RADEON 9800系列產品2倍以上的效能表現。技嘉GV-RX60/RX30系列擁有高效能的表現與極佳的產品穩定度，擁有ATI獨特之SMARTSHADER 2.0、SMOOTHVISION 2.1與HYPER Z III的影像處理技術，提供玩家兼具效能與價格之需求。設置有DVI、TV-OUT與VIVO界面(GV-RX80X256V / GV-RX80T256V / GV-RX60X128V)，能夠提供兩個獨立的顯示輸出（支援VGA-DVI-I或電視TV-OUT輸出），而內建高達400MHz的RAMDAC，讓電腦螢幕的解析度最高可達2048 x 1536@85Hz；如果要做TV-OUT輸出的話，內建的電視編碼引擎，可以讓影像輸出達到1024 x 768的高解析度；多種輸出功能，可滿足使用者在不同場合下所需的最佳輸出品質。

最新時尚仕女機種 微星MEGA BOOK S250

微星科技 • 電話：[illegible] • 網址：[illegible]

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

MSI微星科技繼CeBit發表了劃時代15吋旗艦型筆記型電腦M510C之後，在2004 Computex又隆重發表一款適合仕女族群的時尚機種：S250。

微星MEGA BOOK S250採用最新的時尚珍珠白烤漆，與一般的黑色機種或是銀色機種有相當大的區別，特別是時尚上的上班族女性，拿著微星科技的S250走進辦公室，你會是最閃亮的一顆星星。筆記型電腦最讓消費者擔心的就是散熱問題，新一代微星獨家散熱密技：MSI獨家的散熱技術"ACS" Advanced Cooling System，讓您的筆記型電腦遠離酷熱，縱使電腦開機一整天，也不用擔心散熱底板可以煎蛋，體驗前所未有的冰涼！為了滿足e世代走到哪、玩到哪，隨時隨地遨遊網路世界的渴望，微星筆記型電腦除了內建最基本56K數據機與10/100Mbps乙太網路連接埠，更全面整合了無線通訊技術，無論是藍芽模組或802.11b+g的無線通訊，使用者都可以輕鬆結合不同場合的網路通訊環境，隨時遨遊在高速網路世界。採用最新的鎂合金，用最精簡的設計，將安全與便利融合在一起，一方面可以用堅固的合金機身保護機體，另一方面是利用輕薄的特性來減輕機器的重量，成功的設計出完美的產品。



人因DeeJay全新亮相 引爆科技時尚流



[illegible]人因科技 [illegible] 電話：(02)2226-2366 [illegible] 網址：[illegible]ergotech[illegible].com.tw

人因科技全新推出的DeeJay [illegible] 款識 ET-J6512CF、ET-J6525CF [illegible] 全功能隨身[illegible]動碟，造型[illegible]市面上的細長外型，特別擁有最炫[illegible]自發光按鍵控制[illegible]時尚[illegible]型[illegible]讓您隨身攜帶[illegible]能[illegible]。傳輸介面[illegible]USB 2.0高速傳輸介面[illegible]同[illegible]質[illegible]具創作[illegible]。

DeeJay [illegible] 亮[illegible]與OLED電子[illegible]面板[illegible]配，高對比度[illegible]面板顯示[illegible]螢幕明亮、省電，也讓機身[illegible]格外耀眼。此機種內建有128MB及256MB記憶空間[illegible]選擇。DeeJay除保有MP[illegible]隨身聽[illegible]錄音筆[illegible]學習機與行動硬碟[illegible]外，還特別內建有FM廣播頻[illegible]能，可[illegible]儲存30組電台頻道，並具備FM電台「[illegible]錄音」功能，讓您聆聽廣播節目的同時，也可[illegible]將電台訊息收錄儲存。DeeJay在錄音方面具備七段式錄音取樣頻率選擇[illegible]音源錄製錄音新內容，最高錄音時間[illegible]。[illegible]MP3音樂的[illegible]種[illegible]Mode音效輸出模式選擇，絕對滿足您對錄音與音樂的品質要求。採用最新USB 2.0隨插即用PnP高速傳輸介面技術[illegible]上電腦端之USB[illegible]即可[illegible]MP3、WMA音樂存取方面[illegible]透過軟體[illegible]上傳[illegible]MP3[illegible]格式[illegible]，[illegible]A-B Repeat重覆播放功能[illegible]語學習機[illegible]大[illegible]液晶[illegible]同時顯示歌曲名稱、演唱者、時間，並支援GBK(Eng)、Big5(ENG)、韓國、日文簡體、繁體、Euro[illegible]等多國語系，同時支援MP3詞曲同步[illegible]MP3格式語言學習內容[illegible]，內建[illegible]電池[illegible]附[illegible]變壓器，您可透過USB或充電器直接充電使用，讓電力源源不絕。



媲美魔戒電影特效

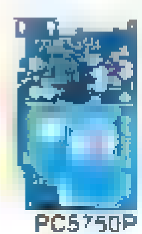
青雲GeForce PCX系列繪圖卡超高速度效能新震撼

[illegible]青雲科技 [illegible] 電話：(02)2227-3277 [illegible] 網址：[illegible]albatron.com.tw

為了讓消費者[illegible]新的娛樂升級[illegible]新一代革新高速介面PCI Express[illegible]壓倒性的速度優勢，身在科技潮流[illegible]端的專業板卡製造商青雲科技[illegible]因應[illegible]PCI Express[illegible]介面的[illegible]系列繪圖卡[illegible]PC5[illegible]、PC5750P及PC5300。

青雲[illegible]PCX系列繪圖卡所採用的PCI Express x16通道，[illegible]4GB[illegible]，可有效解決目前顯示卡傳輸速度的瓶頸問題[illegible]提升繪圖卡的效能。並且採用nVIDIA [illegible] Family [illegible]PCX5900、PCX5750、PCX5300 高階[illegible]晶片，有效利用PCI Express的速度優勢，使[illegible]繪圖卡[illegible]發揮得淋漓盡致，配合[illegible]的[illegible]繪圖引擎[illegible]，呈現出完美的即時遊戲與視覺效果，透過Intellisample HCT與[illegible]技術[illegible]遊戲畫質[illegible]有超炫特效的完美追求，加上青雲獨[illegible]散熱裝置，即使在超頻的環境之下[illegible]享受高[illegible]的同時[illegible]穩定[illegible]影響，[illegible]面[illegible]D-Sub、DVI數位輸出及TV-Out[illegible]出之外，另外[illegible]VIVO[illegible]PC5900[illegible]介面[illegible]GeForce PCX系列繪圖卡[illegible]Express[illegible]是目前最[illegible]的新技術[illegible]將完全取代AGP，並漸漸取代之前[illegible]AGP與PCI介面，成為新一代介面[illegible]主。青雲GeForce PCX系列繪圖卡(PC5900、PC5750P、PC5300)絕對[illegible]望，讓您親身感受完全顛覆現有介面技術的極速快感。


PC5300


PC5750



PC5750P


PC5900



四大名捕
溫瑞安原著改編
現正熱賣中
無情執法，冷血不留情！
鐵手緝凶，追命不手軟！
冷血
追！奇情案外案—多位主角交錯支線，百變多樣冒險歷程！
追！至尊絕式無雙　自由人物、武功成長：屬性、招式升級自訂！
追！極品千里大搜集—不同程度完成任務，不同裝備獎勵，挑戰無限可能！
研發製作
代理發行
智冠科技股份有限公司



鐵道王
RAILROAD PIONEER
探險成分讓這款經營遊戲非常與眾不同
玩家身為鐵路公司的老闆，目標是打敗對手建造一條橫貫東西的鐵路，一夕致富的美夢就此起飛！遊戲中除了傳統既有的鐵路建設、火車製造研發、商業模擬以及策略經營的遊戲範疇之外，遊戲原創公司這次開創性地加入探險隊功能，玩家可以由13種不同的專家中挑選組織4人小隊，探索未知的領域，為你找出最合適的黃金路線賺進大把鈔票，也可以完成不同的任務提高經驗等級！
熱賣中
累積經驗點數，幫你的火車及產地提高等級！
遊戲中使用了『獎勵點數』及『貿易點數』，玩家在達成了特殊事項，譬如最高時速、最長里程等等，有機會贏得『獎勵點數』將火車的各項效能加以升級，或者透過長期穩定的貿易次數來贏得『貿易點數』，這個點數就可以提升各產地的貨物生產使用的效率。
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO. LTD
JoWooD Productions

JOAN of ARC

萬夫莫敵·聖女傳

www.ttime.com.tw

熱賣中

國際中文版

享受一女當關的殺敵快感

體驗千軍萬馬的磅礡氣勢

JUST R.P.G

「完美結合動作、角色扮演與即時戰略三大元素，……2004年……之一。」一著名國外遊戲網站Just-RPG.com

WARCRY

「……《三國無雙》……玩家。」一著名國外遊戲網站WARCRY.com

戰鬥

COMBO！

指揮



攻城



升級

T-TIME 光譜資訊

ENLIGHT

萊爾富

全台熱賣中
國際中文版

[國際中文版]

野生動物園
WILDLIFE PARK

實現你心中無限想像與驚喜的主題樂園！

丟掉傳統的柵欄設計

玩家不再被要求在固定的土地上先築出一個欄網！這次你可以打造一個完全開放的空間，讓動物在廣大的土地上自由生活！用天然的地形和植物避免「弱肉強食」真實上演，讓遊客和動物親密的度個下午茶。

吸金手法巧妙各有不同

除了傳統削錢景點，還可以讓馴獸師進行表演節目吸引人潮。遊客掏腰包的速度將反應出你的經營手法！精密的平衡度設定，讓你在構建之餘也得精打細算！

精密模擬動物的情緒

各種娛樂設備讓動物們在平時可以健身和消耗精力，教育影帶還可以誘導稀有動物進行繁殖，十多種專業人員服務這些動物大亨！

有錢可不一定能過關

阿拉伯富翁要你在沙漠蓋出連北極熊都有的「什麼都有私人動物園」！還有科學家委託執行的「諾亞方舟研究案」，不同的天候、地型和經營條件，給你無窮的挑戰任務。







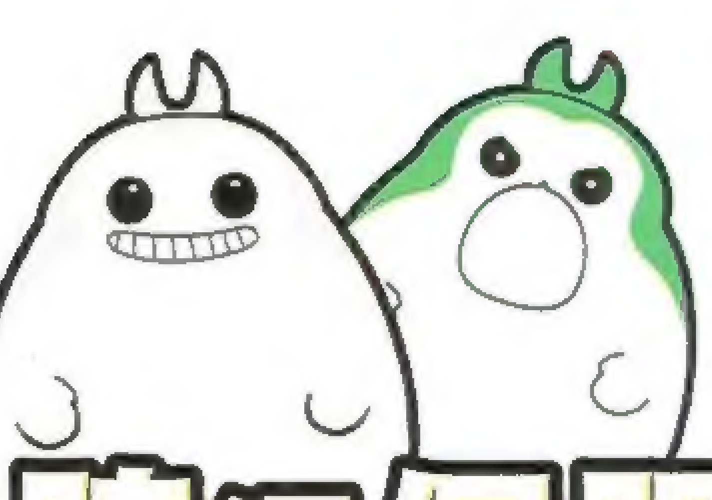




吞食天地 ONLINE

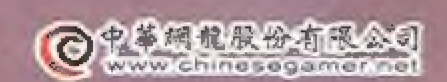


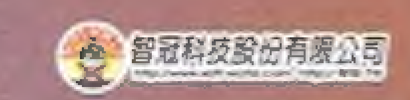
不是好漢不越界　不是猛龍不過江



跨過伺服器的無限戰場，

找你的麻吉打、擂、台！







注意事項：
遊戲設定資料一切以實際上市內容為主，本廣告提供資料僅供參考！


趙雲





RO逐夢季卡包 讓你無限暢遊90天

90天不限時數上網

練功不間斷，打寶不停歇！

- RO季卡 1 張 無限暢遊九十天
- 套裝寶物月月抽獎券 1 張



限量絕不再版

超值價NT$ 950元

特別期間限定の套裝寶物月月抽獎券

山羊頭盔	智力耳環	歌劇之魂
DEF+5STR+1	INT+2	






后冠	一莉力量戒指	蝴蝶假面
DEF+2STR+1INT+1	CRI+5	




小惡魔帽	潛能戒指	泳鏡
DEF+4INT+2	STR+2	




超夢幻虛擬寶物套裝組合任你抽！

只要購買『RO逐夢季卡包』，

就有機會得到 3 樣一套的夢幻虛擬寶物喔！

活動半年期間 （自即日起至93年11月30日止）

每個月都會抽出大獎，

若沒成為第一個月的幸運兒，

還可以繼續參加下個月的抽獎，

越早購買中獎機會越高域！








活動規則詳情以官網公佈為主，欲知詳情請上網查詢 ro.gameflier.com 智遊網 www.free-card.com.tw、全省各大3C通路門市均售